Hors Série #5

COMIC BOX

JAPAN

コミク ボクス

AVEC
KIA ASAMIYA
ADAM WARREN
M.KATSURA
DAVID MACK

BONUS
BATMAN PAR
KATSUHIRO
OTOMO

SKETCHBOOK
INEDIT
KIA
ASAMIYA

www.comicbox.com
HS#5 - avril-mai 2001 - 30 FF
M 4502 - 5 - 30,00 F - RD

SQUARESOFT®
www.square-europe.com/ff9
©2000, 2001, Square Co., Ltd. All rights reserved. - Final Fantasy, SquareSoft and the SquareSoft logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.
PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
PlayStation

EN AVANT, TOUJOURS EN AVANT
FINAL FANTASY IX
L'histoire ne se répète jamais
REFLEXION FAITE

EDITO

Lorsqu'on s'appelle Comic Box, on vous range plus facilement dans la catégorie BD américaine. Il est vrai que, depuis le premier jour, nous avons assumé celle-ci comme la colonne vertébrale de notre revue. Mais la BD américaine n'est pas si impénétrable qu'on le croit. Chaque mois, les Yankees nous surprennent par leur ouverture, leur capacité à amalgamer les cultures. Depuis quelques années, d'ailleurs, ils sont sous le charme de l'étranger. Ce qui vient d'Asie ou d'Europe les fait presque plus «triper» que leur propre production. Et ce n'est pas un hasard si de plus en plus d'artistes étrangers travaillent régulièrement avec les États-Unis. Cet apport extérieur a fini par déteindre sur de nombreux artistes (les Madureira, Green, Warren et autres) . Cela fait maintenant un bon moment que la production «américaine» est un melting pot où les dessinateurs pointent le Japon comme le Walhalla créatif.

À l'inverse, au Japon, quelques francs-tireurs (Asamyia, Katsura) ont fait des comics américains leur référence. Mais, à la différence de leurs homologues qui privilégient le style, les artistes nippons ont choisi de prendre les concepts les plus forts inventés aux USA, de se les approprier et de partir sur de nouvelles bases. Des deux côtés du Pacifique s'est développée une culture hybride, mi-comics, mi-manga. Un nouvel univers à découvrir ? Pour sûr ! Et nous autres à Comic Box ne voulions rater cela pour rien au monde.

Bienvenue dans le monde des interactions et du rêve bicéphale. Des comics japonais et des manga américains.

[FABRICE SAPOLSKY-SAN]

COMIC BOX

129bis rue de Tolbiac 75013 PARIS
Tel : +331 44 06 93 80 - Fax : +331 45 83 15 48

Directeur de publication :
Fabrice Sapolsky <fsapolsky@comicbox.com>

Rédactrice-en-Chef :
Lise Benkemoun
<lisebenkemoun@comicbox.com>

Rédacteur-en-Chef adjoint :
Xavier Fournier <xfournier@comicbox.com>

Rédaction : Antoine Maurel <amaurel@comicbox.com>, Laurent Noël, Loïc Labreuille, Scooby-Doo.

Studio PAO : David Bjaï
<ralph@comicbox.com>
assisté de : Izod

Révisions : Cécile Deluc

Secrétariat : Leïla Mabchour
<mleila@comicbox.com>

Logistique - Réseau :
Phong-Vu Leo <two@comicbox.com>

Directrice de Publicité :
Séverine Piffret <spiffret@comicbox.com>

Flashage : Solution Fab' (75)
Imprimerie : Corlet (14)

Distribution : NMPP - Service des ventes : Promévente-Lauric Montfort , Chef de produit : Emmanuel Vinot : 01 41 34 95 59 - 0 800 19 84 57 [réservés exclusivement aux marchands de journaux]

Remerciements/Special Thanks : Jean-Marc Feytout, Shawna Erwin-Gore, Emmanuel Vinot, Serge Sobelman, Fabrice et Sarah Guillet, Jean Wacquet, Fershid Bharucha, Francine Burke, Phyllis Hume, Michel Racaud, Nadège Bessaguet, Stephan & Sandra (Myth & Magic), Régine (Tonkam), CB Cebulski, Mutsumi Masuda, Kia Asamiya, Arkham, LuluBerlu.

Les marques et personnages présents dans ce numéro sont la propriété de leurs éditeurs respectifs. Les articles engagent la responsabilité de leurs auteurs.

Edité par TSC, SARL de Presse au capital de 150 000 Frs. ISSN en cours - CPPAP N°0901K78836B - Dépôt Légal : 1er semestre 2001 -

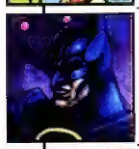
Comic Box est ™ &© 2001 tsc sarl.

MOKUJI

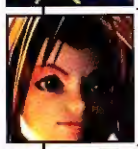
SOMMAIRE

P05> MANGA/COMICS
Liaisons dangereuses ? C'est à voir. Interactions, c'est déjà plus sûr. Elles sont nombreuses et permettent d'enrichir les deux genres.

P08> IZAO TAKAHATA
Le créateur du *Tombeau des Lucioles* est une figure respectée du monde de l'animation japonaise. Nous l'avons rencontré.



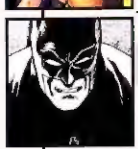
P10> LE BATMAN NIPPON
Zetman tient une place à part dans l'œuvre de Masakazu Katsura. Gros plan sur un créateur très marqué par le justicier de Gotham City.



P14> FINAL FANTASY
Un des jeux vidéos les plus populaires au monde est devenu une franchise incroyable. BD, film, goodies... Tout y est.

P16> LES SUPER-HÉROS JAPONAIS
Dans les comics américains, les super-héros japonais ou les héros "japanisés" sont légion. Petit tour d'horizon des personnages les plus marquants.

P20> ADAM WARREN
Quand on est américain et qu'on aime les manga, que peut-on faire ? Dessiner des comics à la sauce nippone, bien sûr ! Interview.



P23> BATMAN MANGA
Batman dessiné par Katsuhiro Otomo (*Akira*) ! C'était un événement arrivé une seule fois. Découvrez 8 pages littéralement bluffantes !

P32> ROBOMANIA
Les robots sont une spécialité japonaise. Ils sont à la pointe de la technologie et protègent infailliblement le pays contre les invasions. Transfert, autolargue !

P36> GAIJIN MACK
David Mack est l'illustrateur-créateur de la splendide série *Kabuki*. Sa passion pour l'Orient transpire à chaque planche. Analyse...

P38> KIA ASAMYIA
C'est une des coqueluches actuelles des manga aux USA. De *Silent Mobius* à *Dark Angel*, rencontre avec un mangaka très international.

P42> LEURS INFLUENCES MANGA
Joe Madureira, Randy Green, Karl Allstaetter, Pat Lee ou Keron Grant ont en commun un amour de la BD nippone. Tour de table.

P46> JAPANIMATION
Depuis les années 60, les manga ont trouvé la porte de l'animation. Rétrospective d'un genre en perpétuelle évolution.

P48> CRYING FREEMAN
Le film de Christophe Gans vient de sortir en DVD. Excellente occasion pour revenir sur un film culte et une série créée par un fan de comics.

P50> SENSEÏ PSYCHO
Le Dr Psycho explore la face cachée des mangas et, plus particulièrement, l'honneur perdu des Ninja girls ! (kiai).

Comics Manga

LA CONNEXION

S'interroger sur le fait de savoir si c'est le manga qui a inspiré les comics ou le contraire, c'est un peu se demander qui, de la poule ou de l'œuf, était là avant. Puristes de la BD nippone (qui vous inquiétez qu'on ose la mélanger aux strips américains) ou fans de comic-books qui ne voyez pas le rapport entre vos super-héros préférés et des créations japonaises qui ont fait les beaux jours de la TV, vous allez voir que ce rapprochement n'a rien d'une alliance "contre nature" !

Bon, ça ne remonte pas à hier : pour avoir une idée précise de l'influence des comics sur les manga, il faut pratiquement remonter au 19ème siècle. À l'ère Meiji (1868-1912), avec le développement des journaux, la tradition picturale représentée jusqu'alors par les Emaki-mono (peintures sur rouleaux) et les livres jaunes xylographiés (gravés sur bois) est progressivement supplantée par l'art de la caricature hérité de la presse américaine et européenne. Cette situation va être un fantastique terreau à l'implantation des comics.

Le Wingman de Katsura : les super-héros sont souvent tournés en dérision... Wingman se retrouvant fréquemment dénudé !

Dès les années vingt, des strips analogues aux productions américaines sont massivement présents dans les journaux japonais. La Seconde Guerre mondiale va s'accompagner d'une première vague de protectionnisme, mais le métissage semble déjà consommé, tant les manga se sont éloignés de la tradition picturale habituelle. La présence américaine sur le territoire nippon, après la Seconde Guerre mondiale, va renforcer le mariage comics/manga avec la traduction abondante dans la presse des comic-strips qui influenceront nombre d'auteurs locaux. (Aux États-Unis, les histoires de super-héros possèdent, durant cette période, les deux modes de diffusion : les comic-books et les strips dans les journaux).

Après le départ des Américains, le Japon va se réorienter vers un protectionnisme culturel focalisé sur un génie : Tezuka, au style inspiré par l'animation (y compris celle venant des USA). Et il faudra attendre le milieu des années 80 pour voir ressurgir des concepts de super-héros. Le principe des "super-pouvoirs", spécifique aux super-héros, va être intégré et, de préférence, dans les manga ayant des affinités de genre avec les super-héros : ceux d'arts martiaux/d'action comme *Dragon Ball* de Toriyama, *Dragon Quest* (Fly) d'Inada/Sanjo ou encore *Yuyu Hakusho* de Togashi. Le phénomène

MANGA

DB COMICS ?

Il y a un manga (et pas des moindres) qui témoigne des interactions entre la bande dessinée japonaise et sa consoeur américaine : le célèbre *Dragon Ball*, phare de la vague des années 80, regorge de "tics" empruntés au monde des comics. Passé les simples points communs dus à une certaine logique (que Piccolo, extraterrestre, ressemble au Martian Manhunter de la JLA, quoi de plus normal, après tout, puisque tous deux sont dérivés du cliché des "petits hommes verts"), on y retrouve bien des archétypes "super-héroïques" dans les comportements des personnages. Parfois, il s'agit de "grandes lignes" qui ne renvoient à aucun cas particulier, comme dans les épisodes où le jeune San Gohan prend l'habitude de cacher son identité sous un costume particulier quand il utilise ses pouvoirs, imitant ainsi bien des super-héros. Mais, dans d'autres cas, les similitudes rentrent bien plus dans le détail. D'où des équivalences troublantes…

SAN GOKU VS SUPERMAN

Dès les débuts de *Dragon Ball*, il est difficile de ne pas voir les ressemblances entre l'origine du héros San Goku et celle de Superman. Tous les deux sont des orphelins extraterrestres issus de peuples extraterrestres surpuissants et échoués sur notre planète dans une espèce de landau cosmique. De fait, le peuple d'origine de San Goku, les "Super Guerriers", possède une bonne partie des aptitudes des Kryptonniens (dans de nombreux cas, les scènes de vol de San Goku et de ses compatriotes les montrent dans des poses typiques de Superman), avec pour principale différence un penchant prononcé pour les arts martiaux… Les costumes spaciaux des super-guerriers (comme celui de Végéta) ressemblent, quant à eux, étrangement aux uniformes vus dans *Alien Legion*, une série américaine créée

Pour Seijûrô Hiko, Watsuki s'est inspiré de la cape de Spawn. Le cadrage et la lumière ne semblent pas non plus lui avoir échappé.

va se généraliser et les super-héros vont passer dans les autres branches. Ainsi, les séries humoristiques *Magical Girl* et *Shojo* accueillent, à leur tour, les super-pouvoirs et sont plébiscitées, comme le montre le succès de la série de Takeuchi : *Sailor Moon*. On va jusqu'à retrouver les super-pouvoirs dans des séries plus intimistes comme *Mai, the psychic girl* de la paire Kudo/Ikegami.

Un autre auteur est particulièrement inspiré par les comics : Masakazu Katsura. Tout d'abord, il va produire Wingman, le super-héros lycéen, puis Zetman et Shadow Lady, très inspirés par le détective de Gotham dont Masakazu avoue être un très grand fan.

Un syndrome super-héros stigmatisé dans *Akira* où Kaneda, le héros, est pratiquement le seul personnage principal à être dénué de pouvoirs. Et ceux qui-détiennent le pouvoir (Akira et Tetsuo) ont justement celui d'une bombe atomique… comme celle des Américains.

La plupart de ces séries intègrent donc les super-pouvoirs mais aussi le principe de super-alliance puisque, des membres de la Dragon Team (*Dragon Ball Z*) au groupe gravitant autour de Yusuke Urameshi (*Yuyu Hakusho*) en passant par les élèves d'Aban (*Dragon Quest - Fly*) jusqu'aux copines de Bunny (*Sailor Moon*), tous sont des individualistes s'unissant pour former des super-équipes et ainsi parer aux grandes menaces… à l'instar du serment fait par les Vengeurs des origines.

La jeune Aïmi se transforme en voleuse de haut vol. Ici, dans deux de ses costumes : Shadow Lady et Cat-Shadow. Une vision humoristique de deux héroïnes de Gotham City.

De manière encore plus frappante, on retrouve des transpositions directes de super-héros - comme dans *Ruronin Kenshin* de Watsuki (un grand fan de Jim Lee) - ou même d'une série entière - comme *Spider-Man, the manga* de Ryoichi Ikegami, publié dans les années 70 (où Yu Komori, un jeune étudiant japonais et rat de bibliothèque est mordu par une araignée radioactive...). Plus récemment, on a vu apparaître *X-Men, the manga*, librement adapté des deux premières saisons des dessins animés télé et dessiné, entre autres, par Hiroshi Higuchi et Yakikaze Amagi. (Ces deux manga ont fait l'objet d'une tra-

Cambit ? Non, c'est Jinné Udô, l'ennemi de Kenshin ! Ici, Watsuki a été inspiré par son X-Men préféré.

duction en anglais de 97 à 99.)

Mais l'univers manga est un ensemble qui se décline sur plusieurs supports, où les passages d'un médium à l'autre sont monnaie courante, voire même une étape obligatoire pour une série à succès. Une fusion des médias à ce point consommée que certains auteurs se revendiquent parfois plus de l'animation (comme l'auteur de *Nausicaä* et *Princesse Mononoké* : Hayao Miyazaki) ou de l'infographie (comme l'auteur de *Takeru*, Buchi Terasawa, plus connu en France comme étant le père de Cobra). On peut donc déceler, sans pour autant être hors sujet, l'influence des super-héros sur d'autres supports comme les jeux vidéos et les séries télé. En y regardant de plus près, d'ailleurs, il existe un héros qui s'entoure d'un androïde (Vision, *Avengers*), d'un mutamorphe (Changelin, *Teen Titans*), d'un cerveau volant (Red Richard, *What If... ?*, entre autres), c'est Curtis Newton, dont l'identité secrète n'évoque sans doute rien, étant donné que ce personnage est plus connu sous son alias de héros : Capitaine Flam (et son équipage : Frégolo, Mala et le Professeur Simon). Là, l'influence américaine n'est pas bien compliquée à dépister puisque le dessin animé *Capitaine Flam*, généralement connu du grand public français comme un pur produit japonais, est en fait, à la base, l'adaptation d'une série de romans américains que l'auteur Edmond Hamilton publia sous forme de "pulps" à partir de 1939, suivant un peu la mouvance des *Buck Rogers* et autres *Flash Gordon*. En raison du succès du personnage, le Captain Future (nom original de Flam) fit vite la transition vers les comic-books et, dès 1941, se retrouva adapté en BD dans les pages de *Statling Comics*, soit presque 40 ans avant que les Japonais ne redécouvrent ce héros.

Si le vent a longtemps soufflé fort des USA vers le Japon (du 19ème siècle jusqu'au début de la Seconde Guerre mondiale) puis s'est stoppé net pour enfin reprendre en douceur au milieu des années 80, la tendance semble s'être aujourd'hui rééquilibrée, voire inversée. Ce qui fait que, désormais, les champs d'influence des comics et des manga semblent inextricablement liés l'un à l'autre, renforçant du même coup, au grand dam des protectionnistes, la sphère culturelle américano-nippone...

[Loïck Labreuille]

L'auteur avoue s'être inspiré du manteau de Jubilé pour habiller Aoshi Shinomori. On notera une étrange ressemblance avec le costume d'Alex Elder (Crimson).

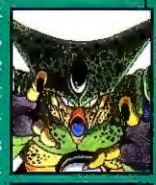
en 1984 et paraissant chez Epic/Marvel (et traduite en France dans les pages d'*American BD*). Filiation réelle ou simple hasard ? Ce qui est sûr, c'est que ce n'est pas le seul point commun entre *DB* et les comics américains...

LE FILS DU FUTUR

Dragon Ball © 1995 Bird Studio

Dans *Dragon Ball Z*, les héros sont confrontés à Trunk, un allié (facilement reconnaissable à ses cheveux gris) venu du futur pour les prévenir de la venue d'un ennemi très dangereux et les aider. Plus tard, les personnages de *DBZ* réaliseront que Trunk est en fait le fils futur de Végéta. La situation n'est pas sans rappeler celle de Cable (publié par Marvel Comics), lui aussi venu du futur, lui aussi grisonnant et lui aussi (comme on l'apprendra plus tard) fils d'un personnage contemporain (Cyclope, des X-Men), plus âgé en raison du paradoxe temporel. Trunk et Cable sont apparus à quelques mois d'écart au Japon et aux USA, ce qui rend improbable le fait que l'un ait influencé la création de l'autre. Néanmoins, il est bien possible que, dans ce cas, ce soit le manga qui ait inspiré le comic-book puisque le lien de parenté unissant Cable à Cyclope n'a été révélé que bien plus tard.

VERT ET MÉCHANT

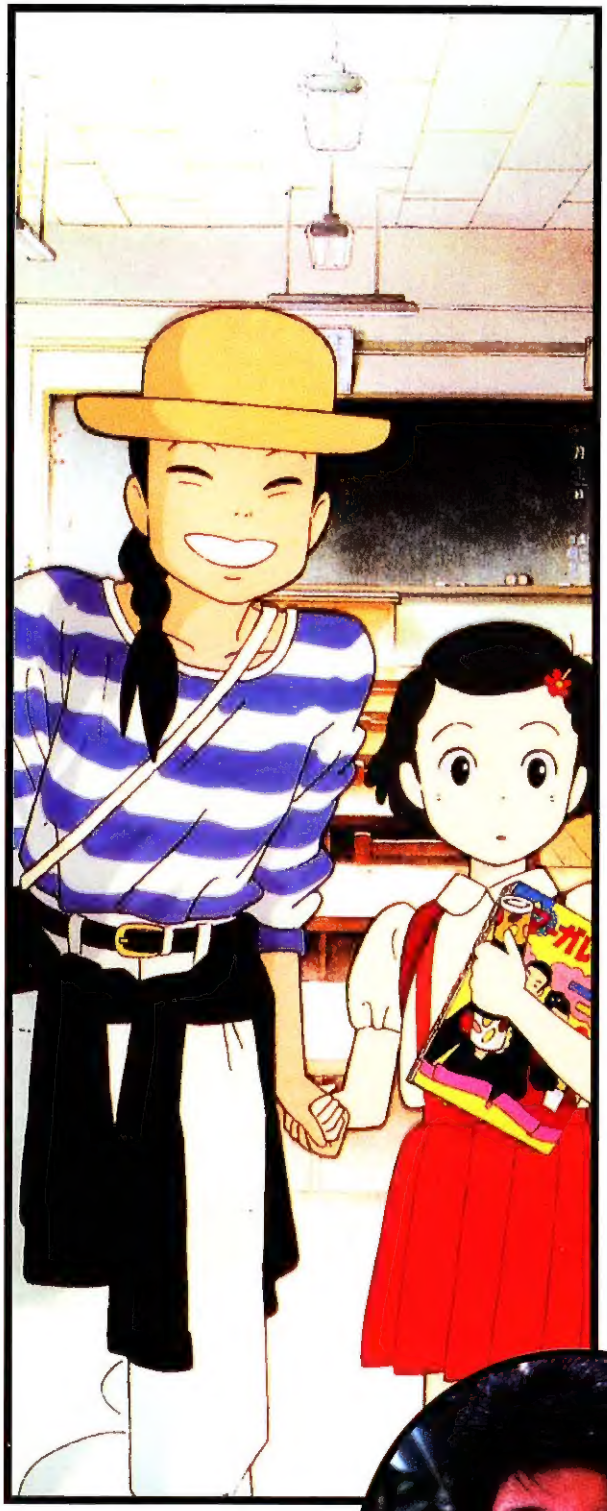


Dragon Ball © 1995 Bird Studio

L'ennemi que Trunk est venu combattre, c'est Cell, une créature artificielle verte et ailée qui a la particularité d'absorber les pouvoirs de ses adversaires. Les comic-books, eux, n'avaient pas attendu *DB* pour penser à un androïde pouvant imiter les capacités des héros. Dès les années 60, la JLA avait combattu Amazo, un être aux mêmes aptitudes. Mais surtout, dans le cas qui nous intéresse, les Vengeurs avaient lutté contre le Super-Adaptoïde, un robot lui aussi capable d'imiter les caractéristiques de ceux qu'il combat. Mais surtout, le Super-Adaptoïde est... vert, équipé d'un masque partant en pointe et pourvu d'ailes... comme Cell, créé près de 20 ans plus tard au Japon.

[Xavier Fournier]

ISAO TAKAHATA



Isao Takahata est un réalisateur japonais de grand talent. Auteur du Tombeau des Lucioles, il a également participé à Conan, le fils du futur, Nausicaä de la vallée du vent et à de nombreux projets TV (notamment Heidi, la fille des Alpes !), et il travaille dans l'animation depuis près de 30 ans. Pilier du studio Ghibli, il était à Paris pour la sortie de son dernier film, Mes voisins les Yamada (prévue le 4 avril 2001). Avec ses cheveux grisonnants, sa veste en velours et son paquet de cigarettes, il ne correspond pas forcément à l'image qu'on pouvait se faire de lui. Si ce n'est sa modestie, son sérieux, et ses réponses réfléchies. Rencontre avec un grand monsieur.

Comic Box : Comment en êtes-vous arrivé à vous intéresser à la cellule familiale japonaise ?

I.T. : Ça peut ne pas vous sembler évident, mais la famille est un thème qui était déjà présent dans beaucoup de mes précédents films, que ce soit une famille absente, comme dans *Le tombeau des lucioles*, ou bien la famille comme thème général, qui revient dans bon nombre de mes travaux pour la télévision. Ça n'a pas surgi comme ça, par hasard, dans mon esprit !

C.B. : Votre plus grand succès, Le tombeau des lucioles, était franchement triste. Mes voisins les Yamada est beaucoup plus léger. Cela correspond-il à votre humeur du moment ?

I.T. : Oui, j'ai voulu que le film fasse rire, qu'il permette aux gens de se sentir plus légers, plus à l'aise, mieux même si possible. Ceci dit, je tiens à préciser que, dans le travail d'élaboration du film, nous avons mis autant de sérieux que dans un autre film, comme *Le tombeau des lucioles*, par exemple. C'est toujours le même combat.

C.B. : Vos personnages sont assez caricaturaux…

I.T. : C'est sans doute normal que vous pensiez ça… Je ne dis pas qu'il n'y a aucune représentation caricaturale dans ces personnages. Mais, ce qui compte, c'est que, pour un spectateur japonais, ils ne suscitent pas une réaction railleuse ou de moquerie au premier abord. Nous autres Japonais nous sentons immédiatement proches d'eux. Il n'y a pas vraiment d'identification, mais on reconnaît immédiatement certains traits. Ils ont, pour un spectateur japonais, une sensation d'existence qu'ils n'ont peut-être pas pour vous…

C.B. : Le personnage de la mère, paresseuse, qui ne veut pas faire la cuisine, etc. n'a pas fait scandale dans votre pays ?

I.T. : (rires) C'est effectivement un personnage très paresseux. Mais, d'une manière plus générale, ce qui pouvait constituer un modèle familial traditionnel dans le Japon d'autrefois semble aujourd'hui révolu. Je parle de l'ensemble des facteurs constituants de cet ancien idéal, et notamment du fait qu'à l'heure actuelle, énormément de femmes élèvent leurs enfants en continuant de travailler. Ça, c'est la réalité. Ça signifie donc qu'elles confient leurs enfants à des crèches, des nourrices, qu'elles les récupèrent le soir et que, souvent, elles leur font le cari japonais, qui est l'un des plats les plus faciles à réaliser qui soit… Ou alors l'un des nombreux plats

L'émouvante Satsuki dans Le tombeau des lucioles.

instantanés que l'on trouve au Japon… Néanmoins, ces femmes qui travaillent ne pensent absolument pas être paresseuses. Ceci dit, ce que j'espère, c'est qu'en voyant le film, elles se rendent compte que le comportement de ce personnage paresseux, et le leur, peuvent, dans un certain nombre de cas, être le même… Aujourd'hui, elles ne retirent absolument aucune mauvaise conscience de ces "défauts" parce qu'elles travaillent pour participer à la vie du foyer. Il s'agit, à mes yeux, pour elles, de vivre une expérience de découverte de soi à travers le film. En voyant ce personnage de la mère, en riant et en y reconnaissant un certain nombre de réactions qu'elles-mêmes peuvent avoir, j'espère que cela les amènera à plus d'indulgence vis-à-vis d'autrui… C'est un personnage, en tout cas, qu'il ne faut pas juger uniquement sur son apparence ou sur ce qui en ressort en premier abord. C'est plus profond que ça…

C.B. : Vous pensez que la libération de la femme est aussi arrivée chez vous ?

I.T. : Les femmes ont un certain nombre de revendications au Japon. Beaucoup de gens, d'ailleurs, vivent avec un idéal très élevé, un peu éloigné en fait de la réalité dans laquelle on forme sa cellule familiale. Or, toutes sortes d'incidents se produisent au sein du foyer aujourd'hui. La famille est en danger. En phase de destruction. C'est un peu fort, peut-être, de le dire comme cela, mais le lien entre parents et enfants, notamment, a profondément changé depuis quelques années. Ce qui m'intéressait de montrer dans ce film, c'est que quels que soient les efforts qu'une femme qui travaille fait, alors qu'elle en a bien le droit, ses enfants considèrent cela comme un laisser aller, un abandon. Ils pensent qu'elle ne prend pas soin d'eux comme ils estiment le mériter. Pourtant, les enfants ne sont pas bien glorieux, mais bon… L'idée était donc que chacun prenne conscience de ces défauts en riant de ceux des personnages et que cela contribue à une plus grande indulgence entre les membres d'une même famille.

C.B. : Pour ce film, vous avez choisi de travailler en infographie. Pourquoi ? Qu'est-ce que cela vous a apporté ?

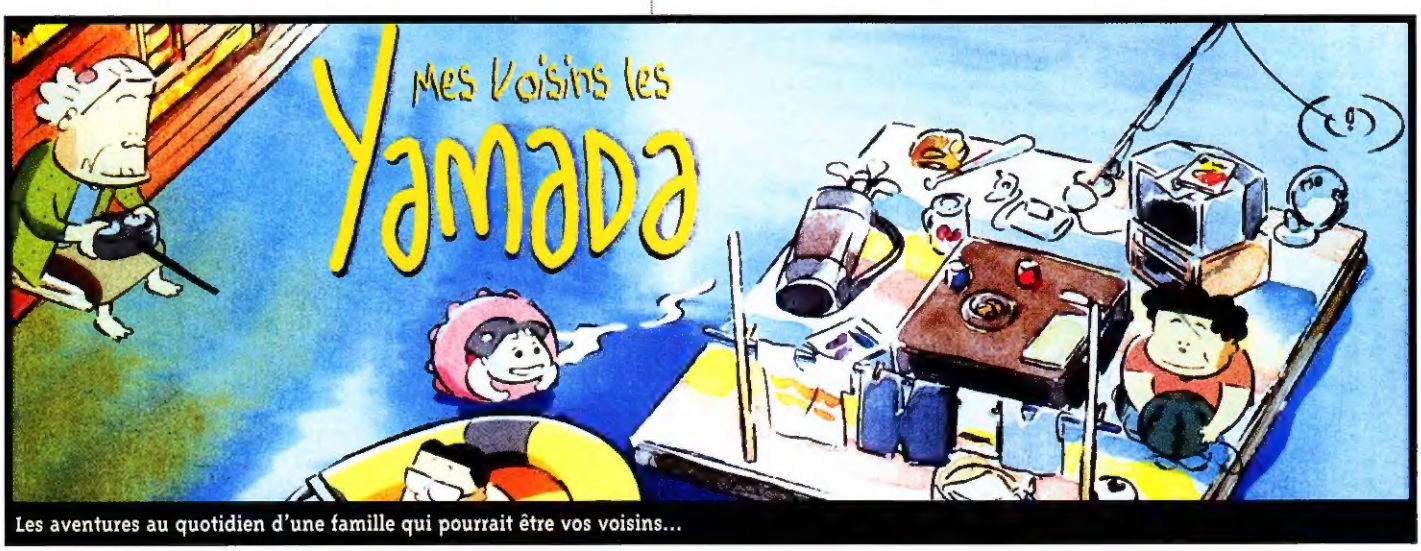
I.T. : Là encore, il ne s'agit pas d'une marotte ou d'une nouvelle lubie de ma part. Je m'intéresse à cela depuis longtemps. Parce que je trouve qu'il y a une vie, une dynamique dans le trait, qui se trouve en fait tuée dans l'œuf dans le cinéma d'animation tel qu'on le pratique aujourd'hui. Parce qu'il faut tracer des lignes plus ou moins uniformes pour pouvoir les reproduire ensuite sur cellulos. Puis on applique des couleurs qui tuent le trait puisqu'elles en font les limites de certaines surfaces ou de certains volumes, c'est tout. Moi, au contraire, j'ai voulu conserver sa vie au tracé manuel, et c'est pour cela que j'ai utilisé l'ordinateur.

C.B. : Vos films plus particulièrement, mais aussi l'animation japonaise en général, mêlent souvent une certaine poésie à la modernité des graphismes. Cela fait partie de votre patrimoine ?

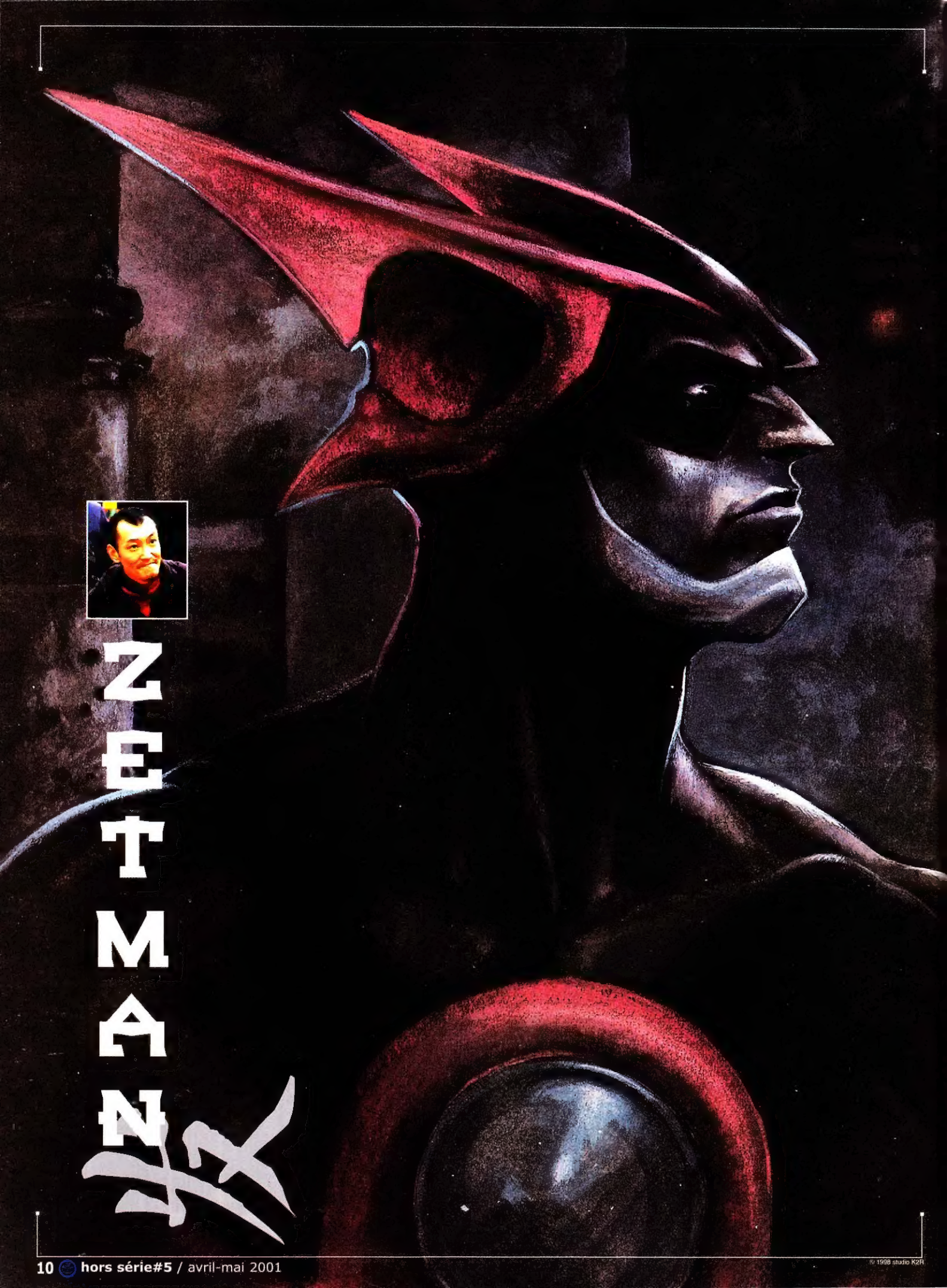
I.T. : Si vous le ressentez comme cela, j'en suis flatté. J'essaye effectivement, pas forcément consciemment, d'ailleurs, de mêler une duplicité de sentiments, comme dans *Le tombeau des lucioles*, avec des rires et autre chose, mais ce n'est pas à moi de dire s'il s'agit de poésie… Ça me fait plaisir, en tout cas, que vous ressentiez notre production de cette façon…

Entretien réalisé par
[Lise Benkemoun]

Takahata a participé au storyboard de Conan, fils du futur (dessins : Miyasaki).



Les aventures au quotidien d'une famille qui pourrait être vos voisins...



© 1998 studio K2R

SAMOURAÏ BATMAN

Qu'a donc Batman de si particulier par rapport aux autres justiciers masqués qui a pu plaire au public nippon ? Sombre, torturé, gothique, le monde dans lequel évolue le caped crusader est, à certains égards, plus européen dans son imagerie qu'américain. Et on trouve chez Bruce Wayne un côté samouraï indéniable. Le secret se trouve certainement quelque part par-là...

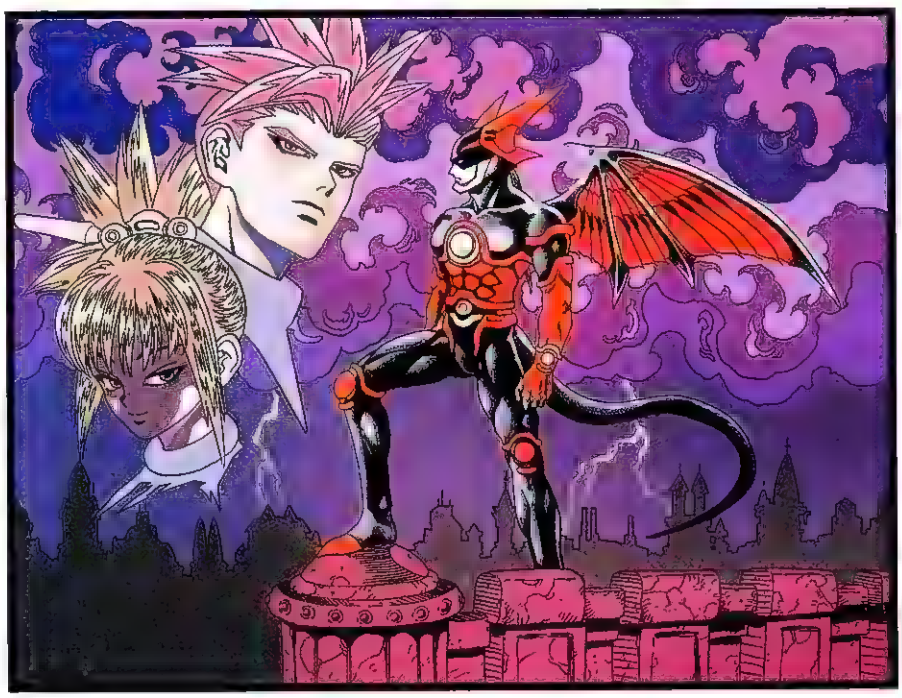
Au milieu des nombreux super-héros qui se cassent les dents en débarquant au Japon, Batman fait figure d'exception. Il jouit d'une véritable notoriété dans l'archipel. Au point qu'un célèbre mangaka comme Masakazu Katsura, en fan absolu, a pu se réapproprier son univers dans deux de ses propres créations : *Zetman* et *Shadow Lady*. L'auteur, surtout connu pour ses bluettes, ne peut s'empêcher de faire des références constantes à l'univers du justicier. Il y a toujours au détour d'une planche un poster du héros de Gotham City ou de son alter ego dans la fiction, "batte-man" (qui arbore une batte de base-ball sur son masque en guise d'emblème, là où l'original a ses oreilles !).

Le premier manga de Katsura, *Wingman*, racontait déjà l'histoire d'un jeune lycéen maladroit se prenant pour un super-héros. Certes, le personnage était encore proche du sentaï, le ninja multicolore du type Bioman, dont les aventures tiennent autant de la comédie d'arts martiaux que du film de monstre de série Z. Il est symptomatique de l'incompatibilité des super-héros avec la société japonaise. On ne trouve d'ordinaire ces derniers dans les mangas que sous une forme hautement parodique et underground, comme Hentaï Kamen (autrement dit "Le masque du satyre"... Commentaire ?). Alors pourquoi Batman parvient-il à échapper à cet état de fait ?

LE DÉMON JUSTICIER

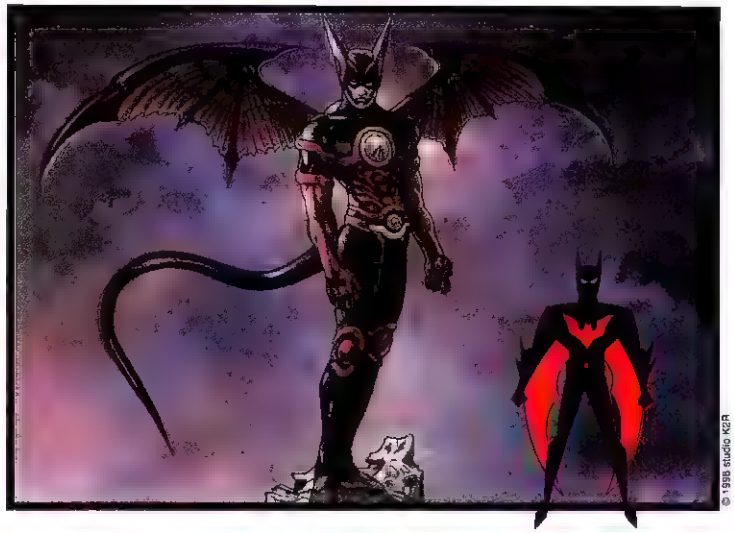
Katsura dessine, en 1994, sa propre vision d'un justicier de la nuit : Zetman. Jin Kourono, jeune programmeur de jeux vidéo hanté par la mort violente de sa mère (renversée sous ses yeux par un chauffard qui n'a jamais été retrouvé), va, après qu'un éclair ait frappé son ordinateur, se transformer en Zetman, le personnage qu'il a créé pour incarner dans son jeu "le vrai visage de la justice". Il ne possède pas plus de pouvoirs particuliers que son modèle de Gotham City. Ses méthodes sont violentes, sauvages et expéditives. Il ne fait pas de différence entre un preneur d'otage et un adolescent qui dérobe une barre de chocolat. Jin, comme Bruce Wayne, doit lutter contre son côté sombre, contre le démon remarquablement mis en scène par Franck Miller dans *Dark Knight*. Mais alors que Wayne a Robin pour se maintenir en équilibre, Kourono est seul face à ses actes. Et il abandonnera finalement son humanité et sa compassion au profit de la "justice" du Zetman. Par le biais du jeu vidéo, il a connu une évolution rapide, assistée : la voie de la facilité. C'est cette voie (et le choix qui en découle) qui constitue la principale différence entre les deux personnages.

La notion de compassion est fondamentale pour qui veut pénétrer l'âme japonaise. Elle est à l'origine du bouddhisme et du shintoïsme. La justice telle qu'elle transparaît dans le mythe du super-héros se trouve totalement remise en question par l'évolution de Kourono/Zetman. Ici, comme chez Miller, quelle différence y a-t-il entre le super-héros et le criminel ? Et peut-il y avoir justice sans humanité, cette dernière étant définie essentiellement par la capacité à éprouver de la compassion pour autrui ? Telle est la question posée par Katsura. Nul doute qu'il pourra y apporter de nombreux développements s'il parvient à faire, comme il le désire, une série longue à partir du personnage.



DU SAMARITAIN AU RÔNIN

Le super-civisme propre aux héros de comics classiques et le nationalisme qui sous-tend les aventures de nombre d'entre eux ne trouvent pas vraiment d'écho dans la société nippone. Le lecteur de manga n'a que faire du super héros sans tache. Ce qu'il aime, ce sont les personnages plus humains, avec leurs doutes et leurs faiblesses. Les héros torturés, qui interrogent leur condition, leurs valeurs. Ils peuvent évoquer pour les Japonais un certain romantisme gothique fait de sueur et de sang, un esprit très "européen" qu'on retrouve parfaitement dans l'univers du caped crusader.



Mais Batman rappellera surtout la figure du rônin, le samouraï sans maître, ou celle du ninja (ses batgadgets sont très similaires). C'est un homme qui n'a aucun pouvoir surnaturel. Sa force, il l'a cultivée en suivant un entraînement des plus stricts. Se traçant une ligne de conduite, une voie dont il ne déviera pas, il a appris, petit à petit, à devenir maître de son corps et de son esprit. Jusqu'à pouvoir revenir d'entre les morts (il a connu deux résurrections : après la saga Azraël et sous le pinceau de Miller). C'est, de plus, un solitaire (même au sein de la JLA, il se tient souvent en retrait). Cherchant à devenir "le guerrier le plus pur", il correspond parfaitement à la philosophie des arts martiaux dont on ne peut ignorer l'importance en Extrême-Orient. Ses rapports avec Robin ont, d'ailleurs, tout de la relation maître-disciple traditionnelle.

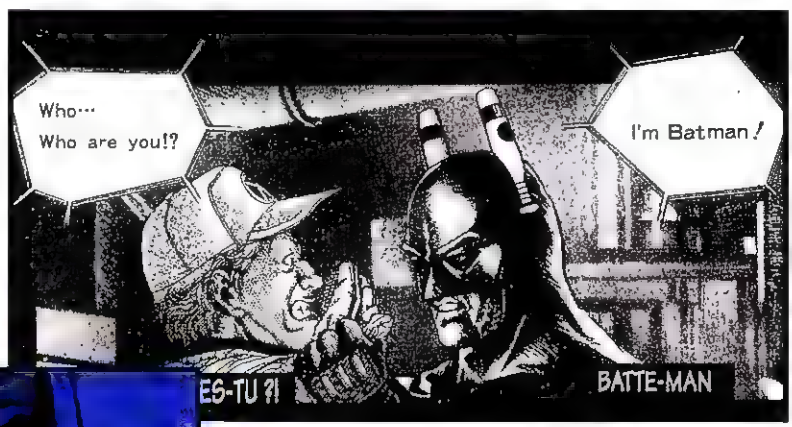
DOUBLE FACE

Batman ("l'homme chauve-souris")	Zetman (de "désespoir" ou "isolation")
Orphelins, parents morts de mort violente sous leurs yeux. Le coupable n'a pas été puni.	
Désirs de justice et de vengeance mêlés.	
Apparence de démon.	
Pas de pouvoirs particuliers.	
Entraînement rigoureux et long. Ne cède pas à la facilité.	Utilise un jeu vidéo pour faire progresser sa force. Succombe à la voie de la facilité.
Lutte pour sauvegarder son humanité (la compassion).	Abandonne son humanité pour Zetman.
Partenaire-disciple (Robin) qui incarne un espoir.	Combat et vit seul.

DE MONSTER CITY AU CITY MONSTER

L'aspect visuel de la cité où évolue Batman inspire aussi Katsura dans la mini-série *Shadow Lady* dont l'héroïne, voleuse ultra sexy et provocante, est, cette fois, une réplique de Catwoman ! Non pas physiquement – quoiqu'elle se déguise parfois en chat – mais du point de vue psychologique. Katsura va jusqu'à citer, dans le premier volume, une scène du *Batman* de Tim Burton quand la miss redécore à sa manière un musée ! Et malgré quelques scories de "magical girl" (la transformation s'opère grâce à un fard à paupières magique), tout est réuni pour créer une histoire visant, dixit l'auteur, à "atteindre l'atmosphère de Batman".

Il imagine pour cela une ville sombre où les criminels font la loi, réplique de Gotham. L'architecture gothique et démesurée des bâtiments rappelle à la fois les planches du comic-book et les décors des films de Burton. Un type d'univers que les Japonais adorent ! La grande mégalopole est toujours effrayante, mystérieuse et pleine de menaces cachées ; elle est le lieu où se dissimulent de sombres magies. Le souvenir d'un mode de vie rural est encore vivace et nombre d'auteurs ou de cinéastes (allez, au hasard, Tsukamoto) ne cachent pas que la ville est un lieu qui les attire et les répugne tout à la fois. Les exemples abondent (allez donc voir Tetsuo !). La force de Batman, sa légitimité, c'est finalement d'être un des rares à révéler que le super-héros n'est qu'un monstre créé par la ville, forme pervertie du rônin d'antan que les paysans payaient pour se protéger des brigands !



[Laurent Noël]

ASIAN ALTERNATIVE

WWW.ASIANALTERNATIVE.COM

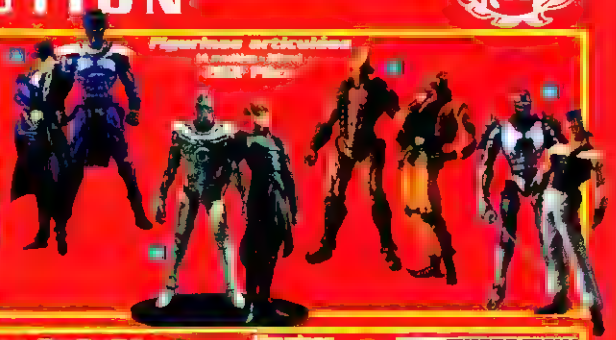
VPC / DISTRIBUTION

MAC FARLANE TOYS

TRIGGUN
KAYDOM

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Figurines articulées
(6 modèles - 30cm)
490F Pièce



MACROSS 7

Jouets transformables
MACROSS 7
(5 modèles - 20cm)
190F Pièce

MACROSS PLUS 4

Jouets transformables

Valkyrie VF1S Super Deformed

Valkyrie VF1J transformable

カウボーイビバップ

Figurines
(7 modèles - 12cm)
Spike 190F
Faye 190F
Ed & Ein 190F
Jet 190F
Mini-maquettes
Swordfish 490F

SWORDFISH I

KEN LE SURVIVANT

Kenshiro	169F	Soushu	169F
Jagger	169F	Shuh	169F
Raoh	169F	Kokuh Deluxe	219F
Toki	169F	Kenshiro Deluxe	219F
Rei	169F	Raoh Deluxe	229F
Rei Deluxe	169F	Falco	169F
Mamiya	169F	Raoh 2000	229F
Kenshiro	169F	Ken 2000	229F
Yuda	169F		

Jeux transformables et articulés
169F (sauf mentions)

COBRA

Cobra	119F
Dominique	119F
Black Sword	119F
Armanoid	119F
Homme de Verre	119F
La Collection	599F

EVANGELION

Eva Versions Multi-articulées

Eva 00 (jaune)	199F
Eva 00 (bleu)	199F
Eva 01	199F
Eva 02	199F
Eva 03	199F
Eva 04	199F
Eva 01 Berserk	259F

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

NOUVELLES FIGURINES ARTICULEES
(version Or ou Bronze)

Phénix	
Pégase	
Andromède	

IMPORTS JAPAN

Vierge	399F
Cygne (or)	499F
Phénix	399F
Andromède	399F
Dragon	399F
Pégase (or)	399F
Capricorne	399F
Dragon	399F

VERSION 2D

Andromède	149F
Sagittaire	149F
Phénix	149F

ANCIENS MODELES

Taureau	409F
Gémeaux	489F

KUBRICK

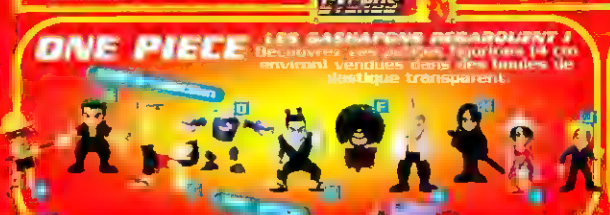
Set Devilman A	139F
Set Devilman B	139F
Set Evangelion	139F
Set Mazinger Z	139F

RESINES

montées et peintes

ONE PIECE

LES GASHAPONS REAPPARAISSENT !
Découvrez vos petites figurines 14 cm environ vendues dans des boules de plastique transparent.



DARK ANGEL

LUPIN III

Action Figures
(3 modèles - 16cm)

Lupin	169F
Jigen	169F
Goemon	169F

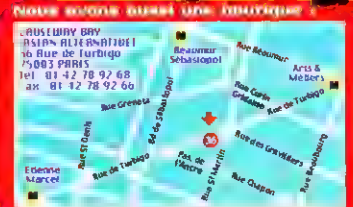
Collections véhicules
(3 modèles - 16cm)
Lupin + voiture 179F
Zenigata + voiture 179F
Fujiko + voiture 179F

Collection complète
(3 modèles - 40cm)
Lupin 179F
Zenigata 179F
Fujiko 179F
La collection 499F

Figurines
(2 modèles - 15cm)
Daisuke A (2 pièces) 399F
Daisuke B (2 pièces) 349F

ルパンファミリー全員集合

Nous avons aussi une boutique !



NS Jap Bon de commande à retourner à : ASIAN ALTERNATIVE BP 8 OSNY 95521 CERGY PONTOISE CEDEX

Article	Prix	Qté	Total
Frais de port : + 38 F	TOTAL		

Mode de règlement :

❑ Mandat ❑ Chèque (à l'ordre d'Asian Alternative)

❑ Carte Bancaire N° :

Expire le : ... / ...

Renseignements Tél/Fax : 01.42.33.66.03

(remplir en majuscules SVP, merci)

NOM : _____ AGE : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____

VILLE : _____

TÉLÉPHONE : _____

E-Mail : _____

FINAL FANTA

LA FANTAISIE SANS FIN

À moins de débarquer fraîchement d'une autre planète, vous n'avez pas pu échapper à la sortie de Final Fantasy IX : publicité, battage médiatique intense. Tout indique que le record de ventes sur Playstation sera une dernière fois battu, ravissant ainsi le titre à... Final Fantasy VIII. C'est clair, Squaresoft a le vent en poupe : la liste des sorties annoncées sur des formats divers est au moins aussi longue que celle des succès passés et le film Final Fantasy devrait révolutionner le cinéma d'animation d'ici la fin de l'année. Mais tout cela n'est pas dû au hasard : une seule série, certes, mais quelle série. Depuis quinze ans maintenant, la saga qui a posé les bases du Role Playing Game informatique a su se renouveler tout en gardant l'esprit des origines. Explications.

Depuis l'archipel...

C'est en 1987 que tout commence et, comme d'habitude, la révélation nous vient du Japon lorsque le tout jeune studio Squaresoft sort un jeu d'aventure sur la Famicom (la NES japonaise) de Nintendo, elle-même pas bien vieille. Un "jeu d'aventure" ? En fait, c'est un peu plus que ça : Final Fantasy pose toutes les bases de ce nouveau type de jeu qu'est le RPG. En effet, le joueur y incarne une équipe de guerriers partis combattre les forces du mal. Jusqu'ici, rien de bien novateur mais l'intérêt réside dans ladite équipe que le joueur peut personnaliser puisque plusieurs classes de personnages (magicien, voleur, mercenaire, etc.) lui sont proposées. Pour la première fois également, le concept de "points d'expérience" apparaît. Aujourd'hui, on n'envisagerait plus de jeu d'aventure sans ces bonus dus aux diverses actions du personnage, qui lui permettent d'évoluer dans ses statistiques au fur et à mesure que le jeu progresse. Enfin, la principale avancée réside dans les combats, grâce à l'invention de l'Active Battle System (propriété exclusive de Squaresoft, bien rentabilisée depuis), système génial basé sur la joute au tour par tour et qui permet au joueur de programmer les actions de ses trois combattants à l'avance, pour un meilleur dynamisme. Avec tant d'innovations concentrées en une seule cartouche, on comprend mieux que le succès ait été instantané. En fait, le grand talent d'Hironubu Sakaguchi, programmeur en chef de l'équipe, c'est d'avoir si bien su transposer le jeu de rôle sur console. Toutes les nouveautés contenues dans FF n'ont rien d'extraordinaire pour les rôlistes mais, sur le plan technique, la série est lancée.

C'est cependant FF II, sorti deux ans plus tard, qui pose les bases au niveau de l'ambiance, qui donne toute sa saveur à la saga. Car si le premier tenait davantage du wargame au niveau de sa conception, cette fois-ci, vous vivez l'histoire d'un héros, Lionheart, et de ses amis partis se venger de l'omnipotent Empereur Baramekia, assassin de leurs parents à tous. Du coup, ce dernier est considéré comme un hors-la-loi et doit vivre en marge, pourchassé, une idée omniprésente dans la saga : à l'exception du IX, tous les héros des FF sont des rebelles en guerre contre des tyrans tout-puissants. De plus, c'est dans cet opus qu'apparaissent pour la première fois les Chocobos, ces sortes d'autruches jaunes qui servent à se déplacer plus vite et qui deviendront la mascotte de leur éditeur et de la série. Ils prendront d'autant plus de poids que la saga ne comporte que très peu de "fils rouges" : l'idée est que Final Fantasy, c'est avant tout une certaine conception technique du RPG, qui se met au service d'une histoire et d'un univers, différents à chaque fois.

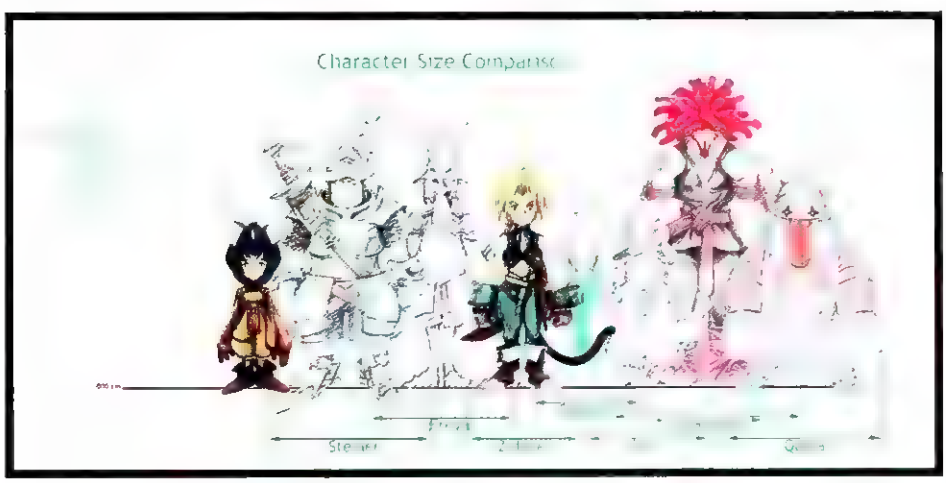
SY IX

Bien sûr, avec le temps, quelques clins d'œil discrets (Cid ou, plus récemment, Bibi, au look furieusement inspiré par le personnage du "sorcier" de FF I) viennent nous rappeler que les programmeurs non plus n'ont pas oublié. Final Fantasy III, dernier opus sur la Famicom, s'inscrit dans ce qui commence à être une lignée et apporte une innovation majeure en développant le "Job System" présent dès le premier épisode. Dorénavant, les personnages peuvent évoluer au niveau de leurs compétences en fonction de leur carrière de départ. La filiation avec le jeu de rôle est alors totale et toutes les bases sont posées. Les trois volets suivants sortiront sur Super Nintendo - c'est alors l'âge d'or de l'entente entre le constructeur et l'un de ses développeurs les plus importants - et n'apporteront pas grand-chose de nouveau, sinon que, selon les épisodes, l'histoire est plus ou moins centrée autour d'un héros principal. Au fil des épisodes, la place disponible sur la cartouche s'étant accrue, les autres personnages des différentes équipes prennent de plus en plus de volume. Tous les trois remportent un succès phénoménal au pays du soleil levant, tandis que Square teste timidement le marché européen avec des RPG similaires tels que Chrono Trigger. Mais la saga principale reste sur ses bases, et elle reste destinée au Japon.

... Jusqu'à la planète.

L'envolée de Squaresoft commence par une triste histoire, celle d'un divorce sanglant avec Nintendo. Déçu par la décision du constructeur de continuer à travailler sur cartouche pour sa prochaine console, Squaresoft, qui voit grand, choisit la Playstation, ses CD et son assise internationale pour lancer Final Fantasy VII, le jeu du renouveau : pour la première fois, Square a confié le design à quelqu'un d'autre que Yoshitika Amano, l'homme à l'origine des six premiers. Cette fois-ci, toute la planète a le droit de profiter de la merveille, le remboursement du budget de certaines scènes n'y étant sans doute pas étranger. Le nouveau FF tranche radicalement avec les précédents : il se déroule dans un univers futuristico-médiéval, assez étrange, il est tout en 3D et il nous présente une très longue histoire, entrecoupée des plus belles cinématiques qu'on ait alors vues sur cette console. Les personnages sont attachants (qui n'a pas versé sa petite larme à la mort d'Aeris ?) et l'univers est vaste. Le joueur y est relativement libre de ses déplacements et la multitude d'endroits secrets invisibles sur la carte en font un jeu quasi géographique, en tout cas le plus dense de la saga. La lutte contre ce condominium tyrannique qu'est la Shinra, façon 1984, passionne des millions de joueurs et c'est un premier record. Transition réussie !

FF VIII reprend la veine futuriste du VII et Tetsuya Nomura, le nouveau designer, choisit de couper encore un peu plus les liens avec l'univers d'Amano en abandonnant carrément le look manga, SD, des personnages, au profit d'une apparence plus adulte. Cet épisode est clairement le plus controversé de la série. Il est vrai que l'histoire y est principalement la romance de Squall Lionheart (aucun lien, soi-disant) avec Linoa, la rébellion passant au second plan. Le plus hollywoodien des FF n'aura pas su se trouver un public, même si Square y introduit un nouveau concept, celui de nous faire jouer deux histoires en simultané. Dans cet épisode, c'est assez indigeste mais cela débouchera sur l'Active Time Event dans le IX, qui apporte beaucoup au plaisir de jeu et au concept d'équipe. Du coup, Square, qui doit se faire pardonner par ses fans, rappelle Amano et celui-ci ramène la saga à ses bases tout en prenant le meilleur des épisodes VII (les personnages, assez similaires) et VIII (l'ATE). Même le Job System effectue un retour déguisé dans cet opus, dont on peut effectivement dire qu'il est le plus abouti de la série.



Du coup, Square ne s'arrête plus. Bien décidés à exploiter la vache à lait jusqu'au bout, ils prévoient une adaptation des cinq premiers FF sur la portable WonderSwan et une remise au goût du jour des VII, VIII et IX sur Playstation 2. De plus, il ne devrait plus se passer un an sans que nous n'assistions à la sortie d'une suite à la saga. FF X est déjà en développement avancé pour la PS2, ainsi que FF XI (dédié au jeu online) et même le XII, conçu par Amano et plus proche des bases... Comme ça, tout le monde sera content. En effet, beaucoup s'inquiètent des similitudes pressenties entre le X et le VIII, ainsi que de la réduction incessante des délais de développement. La qualité des Final Fantasy s'en ressentira-t-elle ? Seul l'avenir nous le dira mais, pour l'instant, force nous est de constater que, après un quasi sans-faute, la sage a encore de beaux jours devant elle.

[Antoine Maurel]

(Ci-contre : Elektra vue par Greg Horn, qui sera le "cover-artist" pour la future série de l'héroïne, à paraître cet été aux USA.)

FILS ET FILLES DU SOLEIL ROUGE

Les super-héros japonais ne manquent pas dans les comics américains. Mutants nippons, ninjas ou amazones aux yeux bridés, une véritable cohorte de personnages qui, pour s'imposer, ont dû traverser clichés et préjugés. Avant d'apprendre à aimer de vrais héros venus de l'Empire du Soleil Levant, les comics ont cependant produit leur quota de pseudo-japonais "adoptifs"...

Pour ce qui est d'aborder les personnages japonais, les créateurs de comics se sont le plus souvent pris les pieds dans la carpette, mélangeant allègrement les origines des personnages de souche asiatique (Japonais, donc, mais aussi Tibétains, Chinois ou Vietnamiens). Ainsi, les traditions changent parfois de pays sans qu'on comprenne pourquoi ou comment. Un peu comme si un Scandinave se comportait comme un Espagnol sous prétexte que tous deux sont européens. Il faut dire que le Japon a fait son entrée dans le monde des comics dans les années 40, en tant qu'ennemi, vu par les USA comme le grand boucher de Pearl Harbor. Pas franchement les meilleures conditions pour être présenté sous un jour sympathique par la BD américaine. Dans ces années de guerre, les Japonais seront donc présentés comme des êtres particulièrement veules et sanguinaires et seront sujets à des caricatures les montrant comme des gnomes à la peau jaune et à un accent digne d'un illettré... De fait, la limite est, à l'époque, souvent mince entre la simple propagande (compréhensible pour des questions de guerre), le racisme déclaré et la peur américaine du "péril jaune". En l'occurrence, les comics ne font que témoigner des préjugés de l'époque, ils ne les inventent pas. Et sans doute qu'au même moment, les Japonais utilisaient des termes pas forcément très flatteurs pour désigner leurs adversaires occidentaux. Du coup, on voyait plus souvent les super-héros américains de l'époque lancer des "sales Jaunes" (sic) que "sales Japonais". Or, il est certain que dans le Pacifique, les différents peuples asiatiques ne faisaient pas qu'un bloc. À commencer par les Chinois qui, à l'époque, subirent bien des atrocités perpétrées par les Japonais, atrocités qui, aujourd'hui encore, reviennent de temps à autre semer le trouble dans les relations politiques entre les deux pays. Les comics, eux, s'en tiendront, la plupart du temps, à un cliché monolithique. Si bien qu'aujourd'hui encore, les comics font régulièrement l'amalgame. Pour exemple, *Uncanny X-Men #256 à 258* mettaient en scène l'alliance du Mandarin (un "intrégriste" chinois) avec les assassins japonais de la Main (vieille caste traditionaliste de la mafia japonaise). Or une telle alliance semble impossible entre des fondamentalistes radicaux de cette sorte, en tout cas pas dans les circonstances révérencieuses que dépeint cette saga des *X-Men*. On vous fera grâce des multiples super-vilains japonais que produiront les comics à partir des années 60 (et jusque dans les années 90), vilains souvent interchangeables et, la plupart du temps, mûs par une seule idée : faire payer aux Américains le bombardement d'Hiroshima, quitte à sacrifier de nombreux civils dans l'affaire. L'un

des plus vieux super-héros japonais de Marvel, Sunfire, a ainsi fait son apparition en tant que terroriste hargneux, avant que les X-Men ne le dissuadent de mettre à exécution ses menaces. Le plus souvent, la trame est simple et le vilain japonais de service est tellement caricatural et "dangereux" qu'il permet aux scénaristes de faire l'impasse sur toute auto-critique. À aucun moment les super-héros américains ne se diront : "Mince, c'est vrai qu'on a largué deux bombes atomiques sur des villes japonaises et qu'on a tué des civils...".

Viendra une autre vague de héros qui, à défaut d'être de vrais Japonais, sont "japanisés". Il s'agit d'Occidentaux qui ont suivi les préceptes orientaux et qui les ont maîtrisés, permettant de contourner les préjugés raciaux longs à s'effacer dans les comics. Ainsi Elektra, tueuse ninja drapée de rouge, est bizarrement d'origine grecque. Avant elle, des personnages comme Iron Fist (chez Marvel) avaient montré des Américains devenant experts en arts martiaux au point d'épater les maîtres asiatiques. Le vrai personnage oriental de la série apparaissant alors parfois comme le vieux senseï qui transmet son savoir à l'Américain (un cas de figure qu'on retrouve, entre autres, dans l'origine du héros Daredevil telle qu'imaginée par Frank Miller, qui voit l'ajout d'un personnage, Stick, le mentor du personnage principal). Ce qui tend à présenter l'Américain comme l'héritier du savoir oriental, un savoir qu'il va finir par utiliser mieux que ses maîtres, s'imposant comme seul modèle viable. Enfin, le fin du fin en matière de "japanisation", c'est le cas de Psylocke, une mutante membre des X-Men, a priori anglaise. À la suite d'une sorte d'accident mystique, Psylocke s'est retrouvée "fondue" avec la personnalité et le corps d'un autre personnage, la tueuse Kwannon, devenant, du coup, physiquement en tout cas, japonaise (et gagnant dans l'incident, par la même occasion, les aptitudes en arts martiaux de l'autre femme). Les occasions où un personnage occidental est "possédé" par un esprit japonais sont d'ailleurs assez répandues dans la BD américaine, à commencer par le personnage central de *Ronin* (l'excellente série de Frank Miller), un handicapé qui arrive à s'incarner dans un corps parfait : celui d'un antique guerrier japonais dont il est peut-être la réincarnation. Quoique dans un contexte très différent, le mécanisme est le même dans *No Honor*, une toute nouvelle série sortie fin février aux USA sous l'égide de Top Cow : le héros se retrouve lui aussi, à son corps défendant (c'est le cas de le dire), avec l'esprit d'un soldat nippon mort depuis des siècles qui lui dispute le contrôle de ses actes...

SHI

Série : Shi (Crusade Comics)
Ana Ishikawa
l'héroïne créée par Bill Tucci chez Crusade n'a pas de pouvoirs particuliers, en dehors de dons athlétiques. Son "moteur" une motivation commune à pas mal de super-héros, à savoir venger sa famille assassinée. Du coup, elle met ses talents de guerrière (à croire qu'il n'y a pas une Japonaise qui n'ait pas été entraînée au maniement du sabre quand elle était petite) pour exercer la vengeance. Se cachant sous un masque blanc, elle incarne une sorte d'esprit vengeur (Shi voulant dire "mort" en japonais)... Et malheur à qui ne correspond pas à son code de l'honneur !

A NICE NEWS COMICS US/VF GOODIES TRADINGS

Micro and Comics Zone

MARVEL

- X-MEN MOVIE* série 1 & 2 ..... SOLDE 95 F
- X-MEN MOVIE X- JET* 299 F au lieu de 479 F
- X-MEN classic serie 2000 ..... Tél
- FAMOUS COVER - Divas (psylogue & scarlet witch) ..... Tél
- MARVEL HISTORY MUTANT X ..... Tel
- MARVEL GOLD* SPECIAL à partir de 129F

BUST MARVEL BUSTES
IRON FIST, SCARLATE, NIGHTCRAWLER, SABRETOOTH, HAWKEYE, WOLVERINE BROWN, VISION, THANOS, SPIDER-MAN, GREEN GOBLIN, GIANT MAN ..... Tél

BUST
- GREEN LANTERN Hal Jordan ..... Tel
- DARKNESS ..... Ed Ltd 3000 ex Tél
- CRIMSON alex & scarlet ..... Tél
- Ah ! MY GODDESS – Bellandy- ..... Tél
- TENCHI MUYO RYOKO ..... Tél
- FINAL FANTASY IX VIVI ..... Tél
- DRAGON BALL Z GOKU ..... Tél
- Final Fantasy - movie (ald Ross & Gray Edwards) ..... Tél

ATTAKUS COLLECTION STAR WARS
- YODA (1500 ex. 15 cm) 800F
- R2-D2 (1500 ex. 22 cm) 1200F
- HAN SOLO Carbonite (1500 ex. 38 cm) 1360F
- DARTH MAUL (1500 ex. 36 cm) 1520F
- BOBA FETT (1500 ex. 37 cm) 1560F

Disponible tout le catalogue, pour toute information merci de téléphoner

STATUES
- MATRIX Trinity ..... Tél
- HELLBOY ..... Tél
- SUPERMAN : Man and Machine ..... Tél
- TRIGUN vash the vampede ..... Tél
- SPIDER MAN by Randy Bowen ..... Tél
- WITCHBLADE fi ..... Tél
- BLADE – movie- ..... Tél
- PHOENIX & DARK PHOENIX ..... Tél
- BERSERK Guts Hawk - NOUVEAU ..... Tél
- FRAZETTA death dealer & Barbarian ..... Tél
- INVISIBLE WOMAN –Fantastic Four - NOUVEAU ..... Tél
- WITCHBLADE MINI STATUE ..... Tél
- DANGER GIRL - Abbey Chase - 1549F
- SLEEPY HOLLOW headless horseman - 749F
- ASTRO CITY ..... Tél
- MASAMUNE SHIROW : Blade "Crossbow" ..... Tél
- COWBOY BEBOP - Spike Spiegel (30 cm) ..... Tél

TODD MC FARLANE
- SPAWN SERIE 18 - Interlink - Offre Spécial Série complète ..... Tél
- SPAWN mandarin 30 cm ..... Tél
- MOVIE MANIACS SERIE 3*- Ash, Edward, SOLDE ..... 99 F
- MOVIE MANIACS 3 DELUXE KING KONG ..... Tél
- MOVIE MANIACS 45 cm Freddy et Michael ..... Tél
- MOVIE MANIACS série 1 & 2 ..... à partir de 115F
- MOVIE MANIACS BOX Chucky & Tiffany ..... Tél

ACTION FIGURES
- WARLAND – NOUVEAU ..... Tél
- SPAWN SERIE 17 Classic* - SOLDE 99F
- MATRIX 40 cm - Neo & Trinity ..... Tél
- MATRIX Neo vs Smith & série 2 ..... Tél
- MAD MAX série 1 ..... Tél
- THE HOUSE OF THE DEAD – 4 modèles dispo ..... Tél
- FUTURAMA- série1 & Nibbler -NOUVEAU ..... Tél
- THE SIMPSONS - NOUVEAU série 3 & 4 ..... Tél
- THE SIMPSONS SCENE (Apu & Guy) ..... Tél
- BUFFY séne 2 (Oz, Giles, Libraire, Buffy) ..... Tél
- HEAVY METAL FAKK 2 - NOUVEAU ..... Tél
- JANIS JOPLIN-NOUVEAU ..... Tél
- SILENT SCREAMERS - Série 2 - Dr Jeckyl & Mr Hide ..... Tél
- BEATLES séne 2 Offre Spécial Série complète ..... Tél

JAPAN FIGURINES
- EVA - 00,01,02,03,04 (multi-équipé) ..... à partir de 199F
- EVANGELION REI AYANAMI 40cm ..... Tél
- ST SEIYA – (Phénix, Pegase, Andromede) 149F
- KEN 200X (Ken, Rei, Raoh, Falco, Ain, Shin) ..... Tél
- KEN le survivant 179F
- ZELDA - série 2 ..... 99F
- MORTAL COMBAT ..... Tél
- 3D JAPAN ANIMATION -- Kaneda & la moto Box ..... Tél
- TRIGUN* et TENCHI MUYO* – SOLDE 89F
- TRIGUN vash the stampede & wolfwood 229F
- DARK ANGEL – Dark & Leen ..... Tél
- SLAM DUNK PVC SET ..... Tél
- ROBOTECH Super Déformé ..... Tél
- AH MY GODDESS - le lot des 3 modèles 499F*
- BATTLESHIP YAMATO 449F
- STATUE ESCAFLOWNE GYUMELEF ..... Tél
- STATUE TOMB RAIDER LARA CROFT ..... Tél
- JOJO'S BIZARRE ADVENTURES – twopack+bonus 359F
- DEVILMAN & SILENE - Go nagai - 1st edition 295F
- RÉSIDENT EVIL série 1 (Nemesis, Soldier zombie, Nosferatu, Leon) ..... Tél
- FINAL FANTASY THE MOVIE (General Dr Sid, Aki Ross, G.Edwars) ..... Tél
- BASTARD !! Dark Schneider ..... Tél
- LAPUTA FIGURINE SET (le robot, Sheeta & Pazu) ..... Tél
- MAQUETTE ROBOTECH ..... Tél
- STATUE JIN ROH ..... Tél

* Dans la limite des stocks disponibles.

GÉNIAL !!! TRANSPORT GRATUIT

Envoyer votre commande sur papier libre et votre réglement à l'ordre de :
AKIRA - 2, RUE ST SIAGRE - 06000 - NICE

☐ Chèque bancaire / postal ☐ Mandat - cash ☐ CB
Offre valable sur le continent et la Corse. Pour toute information, téléphonez au 04 93 80 63 32, magasin ouvert tous les jours de 14h à 19 - Merci d'indiquer votre téléphone en cas de rupture sur un article.

N'HESITEZ PAS À NOUS CONTACTER !!!!!

AKIRA
Megami
Cardcaptor
3×3EYES
SAMURAI
• ART BOOKS JAPONAIS + de 150 titres disponibles.
• MANGA V.F TOUTES LES SERIES
• C.D AUDIO 95 Frs l'unité (game & animation) 5 C.D achetés le 6e GRATUIT !!!
• MAGAZINES JAPONAIS (animation, jeuxvideo, maquette, érotique...)
• VIDEO K7 à partir de 59
• COFFRET VIDEO -15 % de remise*.
*sur le prix de vente conseillé.
AKIRA - 2, RUE ST SIAGRE - 06000 - NICE - 04 93 80 63 32

SUNFIRE

Série : Uncanny X-Men, Sunfire & Big Hero 6 (Marvel)

Après avoir été utilisé principalement comme un ennemi (ou au mieux comme un héros induit en erreur) des X-Men ou de Iron Man, Sunfire, un mutant qui lance des rafales de feu, est devenu beaucoup plus tempéré, au point de devenir (brièvement) un membre des X-Men, puis de la Division Alpha. Plus récemment, on l'a vu devenir contre son gré le leader de Big Hero 6, une équipe de héros japonais. Ironiquement, la première mission de BH6 aura consisté à vaincre l'incarnation des victimes d'Hiroshima. Alors qu'il y a une trentaine d'années, utilisé dans un but inverse, Sunfire voulait justement se venger d'Hiroshima.

KABUKI

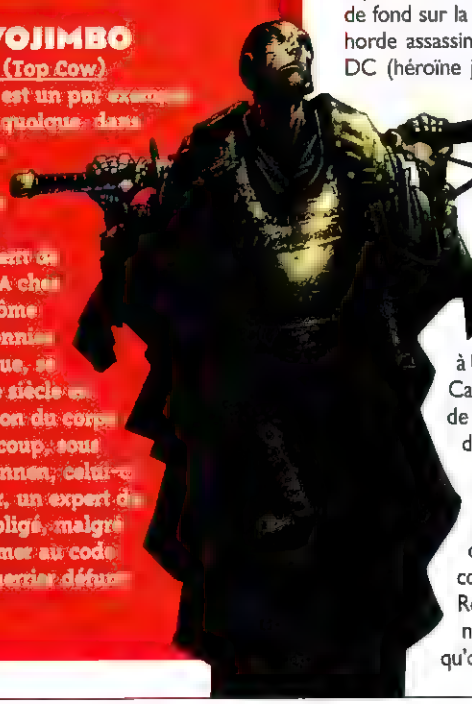
Série : Kabuki (Caliber/Image)

L'héroïne de Kabuki est, à la base, une sorte d'agent secret au service du Noh, une organisation gouvernementale qui s'occupe de lutter contre les relations entre les institutions japonaises et la pègre. Mais divers problèmes personnels (en particulier le statut de sa mère, "fille de joie" pendant la dernière guerre mondiale) vont faire qu'elle va remettre en question le bien-fondé des préceptes Noh.

TANNEN YOJIMBO

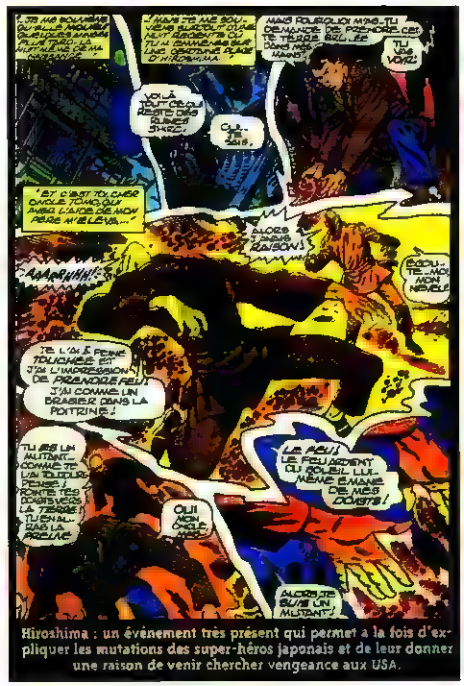
Série : No Honor (Top Cow)

Tannen Yojimbo est un par exemple de japanisation, quoique dans son cas, il soit la personnalité dominante. Dans la nouvelle série No Honor, qui vient de démarrer aux USA chez Top Cow, le fantôme de Tannen, prisonnier d'un sabre antique, se réveille au zième siècle en prenant possession du corps d'un voleur. Du coup, sous l'influence de Tannen, celui-ci devient, bien sûr, un expert du bushido et est obligé, malgré lui, de se conformer au code d'honneur du guerrier défunt.



De fait, aujourd'hui encore, le Japon en tant que tel conserve une image peu flatteuse dans les comic-books. Entre-temps, certes, il est apparu un paquet de super-héros, et surtout d'héroïnes, censés être d'origine japonaise mais l'on remarquera un trait commun à l'écrasante majorité de ces personnages : la plupart sont en butte aux représentants de l'autorité (qu'il s'agisse de leurs parents ou de supérieurs hiérarchiques), souvent corrompus par une mafia japonaise omniprésente ou par des industriels véreux. Parmi les héroïnes les plus connues, on trouve Katana (créée par Frank Miller et Mike W. Barr pour les besoins de la série *Batman & The Outsiders*, chez DC Comics), Kabuki et Scarab (deux héroïnes pensées par David Mack) et de multiples représentantes du phénomène "bad girls" (guerrières dénudées maniant le sabre) : Shi (dont quelques épisodes sont parus en France), Razor (du label London Night) ou encore les Jade Warriors de Mike Deodato. Pour autant que ce cas de figure se retrouve de manière quasi-systématique, il faut prendre en compte les différences de traitement. Katana, par exemple, sort des carcans visuels propres aux comics, où toutes les femmes sont aussi élancées que Kate Moss et ont autant de poitrine que Pamela Anderson. Katana a le plus souvent été représentée avec une stature et un visage relativement réalistes (tout comme Kabuki). Pour les autres, sorties du moule "Alerte à Malibu", l'origine japonaise est plus une explication des dispositions athlétiques des héroïnes qu'une réelle recherche de fond sur la culture japonaise… Dans cette horde assassine, la seconde Doctor Light de DC (héroïne japonaise apparue dans les années 80 avec un succès très mitigé), dont les pouvoirs étaient basés sur la lumière, fait figure d'exception.

Il existe une autre caste de personnages qui ne sont pas "condamnés" à être liés à la mafia : les fortiches en techno. Car le Japon, bien sûr, c'est le pays de la haute technicité et dans le déluge de katanas, sais et autres armes dépassées, les créateurs de comics ne l'ont pas oublié. Depuis, Marvel a perdu les droits de Godzilla mais a conservé ceux du robot géant Red Ronin, apparu en tant qu'ennemi du grand lézard vert et qu'on a revu, entre autres, dans les pages des *Vengeurs*. Ainsi, Marvel a créé Wiz Kid au sein des X-Terminators, dans les années 80, un gamin d'origine japonaise qui contrôle toute technologie. Toujours chez Marvel et assez proche de Wiz Kid, Hiro, un jeune surdoué de la technologie, faisait partie de Big Hero 6, seul groupe exclusivement composé de Japonais qui eut droit à sa mini-série. Finalement, et quoi que la qualité de *Sunfire & the Big Hero 6* ait largement laissé à désirer, c'est dans cette série qu'on croise deux héroïnes nippones qui s'approchent le plus de la mentalité manga : Go Tomago, une sorte d'échappée de Bioman qui peut se transformer en boule de feu, et surtout Honey Lemon, une jeune fille blonde armée d'un sac magique d'où elle peut sortir tous les gadgets ou outils dont elle à besoin… Ceux qui se souviennent du dessin animé japonais *Le monde merveilleux de Lalabel* sauront d'où vient l'idée puisque les pouvoirs d'Honey et de Lalabel sont identiques. Big Hero 6, en dehors de ces anecdotes, reste cependant un groupe hautement oubliable.


TU VAS VOIR!
BLOQUE DANS MA RAISON!
J'AI COMME UN BRASIER DANS LA POITRINE!
LE PEU! LE PEU LEMENT DU SOLEIL LUI-MÊME, EMMÊLÉ DANS MES DOIGTS!
QUI MON ONCLE AIME
ALORS TE VOILÀ UN MUTANT!
Hiroshima : un événement très présent qui permet à la fois d'expliquer les mutations des super-héros japonais et de leur donner une raison de venir chercher vengeance aux USA.

Les comics, bien que fascinés par les usages et arts japonais, peinent cependant à laisser une place méritée aux vrais représentant du pays du Soleil Levant. Remarquez, c'était un peu couru d'avance : par une ironique coïncidence, l'un des principaux points faibles de Superman himself, ce sont… les soleils rouges ! Les pouvoirs du héros américain par excellence ne fonctionnent en effet que dans la mesure où il est à proximité d'un soleil jaune (comme le nôtre). Confronté à des soleils rouges lors de ses aventures cosmiques, Superman tombait à chaque fois… en panne ! Parlez d'un présage ! C'est clair : les soleils rouges, au sens propre comme au figuré, ont encore du chemin à faire pour se faire accepter !

[Xavier Fournier]

Commande d'anciens numéros

25 FRANCS

COMIC BOX#1

Dossier Spider-Man la fin de la saga du Clone En Direct des USA Fathom, + Itw de Michael Turner Ascension en France. Le point avec son créateur David Finch Plus le 35eme anniversaire des X Men + Cadeau carte Deres II Chromium. Poster Spider Man

COMIC BOX#2

Dossier la JLA, le porte drapeau de DC Comics en France En Direct des USA Avalon, la nouvelle division d'image avec l'itw de son père, Brian Haberlin. Rencontre avec Jeph Loeb, scénariste passionné de Cable et Batman. Plus Chapeau Melon et Bottes de Cuir. Poster 2 posters inédits de la JLA

COMIC BOX#3

Dossier Spawn, l'anti-héros + Itw Todd McFarlane En Direct des USA Itw de Joe Quesada & Jimmy Palmiotti sur les Marvel Knights. Plus Godzilla dans les comics et les effets du Comic Code Authority + Cahier Spécial : Deadpool Posters Spawn, Deadpool

COMIC BOX#4

Dossier Un monde de filles, toutes les héroïnes. En Direct des USA DC rachète Wildstorm. Darkchyld-de la pin-up de Randy Queen (+Itw) Shi portrait d'une combattante, rencontre avec Bill Tucci Posters Witchblade, Darkchylde

COMIC BOX#5

Dossier les X-Men, gros plan sur les personnages les plus célèbres de Marvel + Itw Adam Kubert En Direct des USA Neil Gaiman, créateur de Death : la France dans les comics. Quiz des super-héros. + Cahier Spécial : Blade Posters X-Men, Guide des réalités alternatives X.

COMIC BOX#6

Dossier Preview 99, toutes les nouveautés de l'année En Direct des USA Erik Larsen, créateur de Savage Dragon et scénariste Comic Box in NY avec Chris Claremont. Décryptage des logos des super-héros. Les meilleurs comics de 1998 vos tops. Posters Ascension et Divine Right

COMIC BOX#7

Dossier les vampires dans les comics. En Direct des USA Mark Bagley, dessinateur des Thunderbolts Entretien avec Humberto Ramos. Quiz super-héros. Tomb Raider/Witchblade Les adaptations des comics à la télévision. En cadeau le mini-calendrier DC Comics.

COMIC BOX#8

DEUX COUVERTURES AU CHOIX HEROES RETURN OU FATHOM

Dossier les héros aquatiques, Heroes Return les secrets d'une saga En Direct des USA Alex Ross, Itw Ian Churchill dessinateur de Coven. Posters Fathom et Heroes Return.

COMIC BOX#11

Dossier Spécial Méchants + Batman Hellboy + Starman + les séries à publier d'urgence Itw Brandon Peterson + Gary Frank. PREVIEW BD DE «CHROME» par l'association Sugar Comga Posters Batman vs Mr Freeze + Ian Nottingham

COMIC BOX#13

BD DE «CHROME» par l'association CHASERS

Dossier Rising Stars, Earth X, Anniversaire Batman (Part 1), Spawn, Awesome Itw Steve Skroce. Keu Cha, Jim Krueger Posters Medieval Spawn + Rising Stars

COMIC BOX#14

SPECIAL POSTER

Dossier Musique et comics, la science, Anniversaire Batman (Part.2), Superman - Pas sur Terre, Spider-Man Itw Will Eisner Greg Capullo, 6 Posters inédits Fathom, Captain America, Gen 13, The Tenth, Darkness, Superman.

COMIC BOX#15

CADEAU : COMIC BOX ALPHA SPECIAL MARVEL KNIGHTS

Dossier Qui font vos comics Sérnic, Comment planter une série en 10 leçons, Shadowman, Anniversaire Batman (part.3) En Direct des USA Marc Silvestri Itw Richard Starkings

COMIC BOX#16

CADEAU COMIC BOX ALPHA : 3 HISTOIRES INEDITES ARIA STONE HELLCOP

Dossier Les Vengeurs, Star Wars version comics, Anniversaire Batman (part.4) En Direct des USA Carlos Pacheco Itw Joe Casey, David Mack

COMIC BOX#17

UNE HISTOIRE DE GHOST

Dossier Les secrets de Mutant X, Comment coloriser son comic-book Anniversaire Batman (part.5), Qui sont les WildCats En Direct des USA Scott Lobdell Itw Pat Lee

COMIC BOX#18

CADEAU SPIDER BOOK + POSTER GEANT

Dossier Preview spécial 2000 et Top 5 des séries, dessinateurs, et scénaristes + Comment scénariser son comic-book, Anniversaire Batman (part.6). En Direct des USA Andy Park (Tomb Raider) Itw [illegible]

COMIC BOX#19

BLISTER METAL COMIC BOX ALPHA, Wu-Tang Preview

Dossier Preview Batman : Guerre et paix par Alex Ross Comment encrer son comic-book par Tim Townsend - La fièvre nostalgique. En Direct des USA Kurt Busiek Itw Mike Wieringo (Tellos)

COMIC BOX#20

PREVIEW Exposure (16 p. en couleurs)

Dossier Mythes et Magie Event Comics Ash, Painkiller Jane par Quesada et Palmiotti Interview Matt Hawkins (Lady Pendragon) En Direct des USA John Byrne Posters Danger Girl Angela

COMIC BOX#21

PREVIEW Jade Warriors (16 p. en couleurs)

Dossier Moebius et les comics - Les métiers des super-héros - Festival international de la BD d'Angoulême 2000 Interview Dan Fraga En Direct des USA Jay Anacleto Posters Iron Man Arial/Angela

COMIC BOX#22

CADEAU CRIMSON BOOK + POSTER GEANT

Dossier Les scénaristes au pouvoir, les comic-strips Interview Alan Davis, Kevin Eastman FAKK 2 En Direct des USA Stephen Platt, Christian Lichner (Liquid!) Posters Jeff du film Heavy Metal, Gen 13

COMIC BOX#23

CADEAU ABC PREVIEW PAR ALMOORE

Dossier Visite du nouveau studio CrossGen. Superman contre Itw Eddie Berganza), Chris Claremont sur X-Men et FF Interview Alan Moore En Direct des USA Joe Benitez et Marcia Chen Posters WildCats - Malicia/ Wolverine

COMIC BOX#24

CADEAU CROSSGEN PRIMER + CARNET DE CROQUIS FATHOM AVEC SON CRAYON

Dossier Visite de Marvel Superhero Island (Orlando), Authority, VO/VF le match Interview Dave Wohl En Direct des USA Chuck Dixon Posters Rising Stars - Batman Gotham Knights.

COMIC BOX#26

COUVERTURE INEDITE BATTLE CHASERS PAR JOE MADUREIRA

CADEAU : TALES OF THE DARKNESS 1/2

Dossier X-Men le film Les règles du collectionneur Contrôle d'identité, Didier Crisse Interview Jim Cheug (Maverick, X Force...) En Direct des USA Joe Madureira le retour Posters Wonder Woman et Authority

COMIC BOX#27

PREVIEW : Gear Station Prelude 16 pages en couleurs

Dossier Les comics en 3D + Ant-Man revient dans les bacs Contrôle d'identité, Philippe Druillet Interviews, Amanda Conner (Gate Crashr, Vampirella...) John Cassaday (Planetary...) - Angel Medina (Spawn, Kiss...) Posters, Avengers par Alan Davis et Darkness.

COMIC BOX#28

PREVIEW : Steampunk (disjoncratica Chris Bachalo Joe Kelly 20 pages

Dossier Les crossovers, Hellboy, Tavis Charest plan de carrière, Image rendez-vous avec l'histoire Contrôle d'identité, "Cyrus" Tota Interviews, Chris Bachalo (Steampunk...), Garth Ennis (Preacher...) Posters, Fantastic Four, Rising Stars

COMIC BOX#29

2 couvertures au choix : TOMB RAIDER OU MYSTIC + EN CADEAU : RISING STARS #0 + PLANETARY PREVIEW INEDIT

Dossier Dungeon Girl le jeu vidéo, Pouvoirs par des pouvoirs trouvés, CrossGen débarque en France, les mutants, Interview Dan Jurgens (Lara Croft...) Paul Jenkins (Witchblade...), Chris Gosset (Red Star...) Posters, Tomb Raider, Steampunk.

COMIC BOX#30

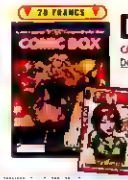
CADEAU : MONSTER FIGHTERS, INC 32 PAGES DE BD INEDITES

Dossiers Preview 2001(1), l'incroyable Hulk, les conventions d'hiver Interview David Finch, Joe Casey Posters Magdalena et Ultimate X-Men.

COMIC BOX#31

CADEAU : SKETCHBOOK INÉDIT DE SILKE, LA NOUVELLE SÉRIE DE TONY DANIEL

Dossiers Preview 2001(2), Wonder Woman, les comics made-in-France Interview Joe Quesada, Travis Charest, Jim Valentino.



COMIC BOX#32

CADEAU : le magazine de The Cow Spécial!

Dossiers Tout sur le label Vertigo, Les Métabarons, Cyberforce le retour Interview J.G.Jones (Marvel Boy Fabian Nicieza (Gambit, Thunderbolts...) Posters, Thunderbolts, The Witching Hour

COMIC BOX#33

CADEAU : Hip Flask une histoire inédite signée Ian Churchill + des pin-ups réalisées par : Scott Campbell, M. Wieringo...

Dossiers Tomb Raider le film, je suis mort... mais je me soigne (la renaissance des super-héros)..., l'évolution des comics, La petite famille des Sims, Interview Brian Bendis (Ultimate Spider-Man), Adam Hughes (Ghost, Tomb Raider...) Posters, X-Men, Mystic

HORS-SÉRIE

COMIC BOX HS#1

VAMPIRELLA PAINKILLER JANE (80 24 PAGES)

Interviews, Tony Daniel Paul Jenkins - Joe Kelly & Duncan Rouleau Neal Adams Jim Lee Michael Straczynski Dossier, Vampirella tête ses 30 ans - Le procès de Darkness 40 ans de comics en France Posters, Vampirella/Painkiller Jane - Stone

COMIC BOX HS#2

SPECIAL CINEMA ET LES COMICS À L'ECRAN

Dossier, X-Men le film (du comic-book au film, les effets spéciaux, le doublage, l'histoire du film) - De la BD à l'écran et vice versa Interviews, Bryan Singer (réalisateur d'X-men,)Isaac Suspects...) David Goyer (scenariste de Blade, The Crow...) Posters, X-Men the movie et Star Trek par T Charest.

COMIC BOX HS#3

EN CADEAU : LES ORIGINES DE BATGIRL (16 PAGES)

Dossier, 1935-55 l'âge d'or, 1955/75 l'âge d'argent, 1975/95 l'âge moderne : les héros oubliés, la propagande dans les comics, E.C. Comics Interviews, Dave Cockrum, J.Romita Sr, Roy Thomas, S. Lee, Génération Kirby par E.Larsen, W.Simonson, J.Ladronn, J.M. Lofficier et Jeremy Kirby Posters, Batman&Green Arrow Marvel Comics

COMIC BOX HS#4

SPECIAL PRODUITS DERIVES

UN CADEAU : UN TAPIS DE SOURIS WITCHBLADE !!!

Posters, Lara Croft, l'égérie des goodies, l'atelier de Clayburn Moore, les jouets venus des comics et vice-versa, la contrefaçon. Interviews, Todd McFarlane, Randy Bowen, Bill Morrison Posters, Tomb Raider et Spawn 17

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... **Ville** .....

.....

Téléphone : .....

Je joins mon règlement à l'ordre de TSC - COMIC BOX
129 bis rue de Tolbiac - 75013 Paris par :
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat Cash

Je désire recevoir COMIC BOX N° : ☐ #1 ☐ #2 ☐ #3 ☐ #4(D)
☐ #4(W) ☐ #5 ☐ #6 ☐ #7 ☐ #8(HR) ☐ #11 ☐ #12 ☐ #13 ☐ #14 ☐ #15 ☐ #16
☐ #17 ☐ #18 ☐ #19 ☐ #20 ☐ #21 ☐ #22 ☐ #23 ☐ #24 ☐ #26 ☐ #27 ☐ #28
☐ #29(TR) ☐ #29(M) ☐ #30 ☐ #31 ☐ #32 ☐ #33 ☐ HS#1 ☐ HS#2 ☐ HS#3 ☐ HS#4

STOP **Tous les numéros de Comic Box peuvent également être commandés par carte bleue sur internet : www.web-toyz.com**

Web Toyz
www.web-toyz.com

Total de ma commande : ..... F
Frais de Port : ..10. Frs*.
TOTAL ..... F

* FRANCE METROPOLITAINE UNIQUEMENT, DOM-TOM ET ETRANGER, 18 frs

ADAM HUGHES

Adam Hughes est un illustrateur de grand talent, au point que la plupart des dessinateurs de comics le citent en exemple. Il a travaillé sur JLA, Gen 13, Wonder Woman, Ghost, Star Trek, et réalisé des couvertures pour les bouquins les plus incroyables. Aujourd'hui, il prépare une mini-série de Tomb Raider chez Top Cow pour cet été, et il est bien dans ses baskets...

Comic Box : Les lecteurs français ont récemment découvert Dirty Pair. Comment décririez-vous ce comic-book à quelqu'un qui n'en a jamais entendu parler ?

Adam Warren : L'histoire se passe en l'an 2141. Kei et Yuri, les héroïnes, des spécialistes des conflits pangalactiques, ont la noble tâche de "préserver l'humanité" du génocide technologique, du bioterrorisme, de la criminalité, de la violence, etc. Mais, alors que leurs missions sont, la plupart du temps, couronnées de succès, elles ont néanmoins la fâcheuse tendance à déclencher, par la même occasion, et par inadvertance, des catastrophes en série. Ce n'est pas que Kei et Yuri soient de ravissantes idiotes ou des incompétentes. Elles jouent simplement d'une incroyable malchance. Ainsi, de terribles catastrophes sont à redouter, pour peu qu'elles soient dans les parages... D'où leur surnom de Dirty Pair, qui fait référence aux catastrophes et désordres en tout genre dont elles sont la cause et non pas à de quelconques obscénités ou grivoiseries de leur part (bien que les histoires regorgent de sous-entendus). Elles sont la poisse incarnée, mais cela ne les empêche pas de déambuler dans des bikinis argentés et d'utiliser des armes qui font de gros dégâts. Ce concept peut sembler manquer d'ambition mais prenez une rousse (Kei), une brune (Yuri), mélangez le tout et vous obtenez un cocktail explosif ! En plus, elles vivent des aventures délirantes, passent leur temps à tabasser des abrutis de casseurs hi-tech et à bombarder des vaisseaux spatiaux, ravageant au passage la galaxie tout entière, tout cela en restant très sexy dans leurs minuscules bikinis ! Ajoutez à cela une bonne dose de technologie futuriste, de la violence aveugle, des jolies filles, de l'humour, encore des jolies filles et vous obtenez la recette de ces catastrophes ambulantes que sont les Dirty Pair ! Ça vous plaît ?

C.B. : Vous dites de vos héroïnes, Kei et Yuri, qu'elles sont des "bad girls" qui se battent pour la bonne cause. Cela veut-il dire que vous n'aimez pas les vrais super-héros ?

A.W. : Je ne veux pas dire par là que je n'aime pas les super-héros même s'il est vrai que je ne les aime pas. Quand j'avais six ans, je lisais des rééditions des comics des *FF* et de *Thor* de Kirby et ça me plaisait bien. Maintenant, je ne suis plus trop fan de ce concept. Les comics américains continuent à s'enthousiasmer pour cette survivance anachronique, éculée et démodée de la culture populaire qu'est le super-héros. Cet attachement farouche, voire suicidaire, pour ce genre a fait s'enliser ce support dans une désuétude culturelle quasi totale. J'espère que vous me pardonnerez si je ne fais pas une "standing ovation" à la clique "cape et collants". D'un autre côté, je travaille sur *Gen 13* qui se trouve être une histoire de super-héros. Allez comprendre...

C.B. : Est-ce plus amusant pour vous de dessiner des femmes que des hommes ?

A.W. : Oui. Question suivante ? Non, attendez, je vais fournir une réponse plus politiquement correcte du genre : " Je préfère dessiner des femmes parce que les émotions et le langage corporel qui leur sont propres et qu'il nous est permis de capter au travers d'attitudes et de postures sont beaucoup plus intéressants que ceux des hommes". Ou encore : "Mes éditeurs me forcent à dessiner des jeunes femmes à forte poitrine en tenues légères, bien que le simple fait d'esquisser leurs formes généreuses me tourmente et me fasse culpabiliser"... À dire vrai, quand je dessine des hommes, je préfère dessiner des brutes au cerveau pas plus gros qu'un pois chiche, des débiles et des losers (comme Grunge, par exemple) plutôt que des Apollons insipides dotés

de super-pouvoirs. Comprenez par là ce que vous voudrez.

Dirty Pair, le "cheval de bataille" d'Adam Warren depuis une décennie.

C.B. : Kei et Yuri ne sont jamais totalement les mêmes suivant les différentes versions de Dirty Pair. Trouvez-vous cela gênant pour le lecteur ou pensez-vous qu'il est bon que les artistes puissent faire ce qu'ils veulent des personnages ?

A.W. : C'est vrai que les Dirty Pair ont fait des apparitions dans les premières nouvelles de Science-Fiction de Haruka Takachiho, dans des dessins animés pour la télé, des films d'animation sortis au cinéma ou directement en K7 vidéo qui ont été adaptés de différentes versions manga ou comics, y compris la mienne. Cette pléthore ahurissante d'incarnations extrêmement variées témoigne du fait que Kei et Yuri sont là pour durer. Quand on y pense, elles ont considérablement évolué, ne serait-ce que dans mes scénarios de *Dirty Pair*. Mais je ne pense pas que cela perturbe outre mesure les lecteurs de comics, vu la manière dont des personnages autrement plus célèbres sont totalement repensés ou ont évolué…

C.B. : Qu'est-ce que les 3W ? Que fait cette organisation ?

A.W. : La World's Welfare Work Association (l'Association qui Travaille pour la Sécurité du Monde) - ou 3W pour aller plus vite - est l'organisation qui soutient Kei et Yuri dans leur tentative - souvent vaine - de " préserver l'humanité ". Il s'agit, de façon plus prosaïque, de l'élément narratif qui sert de prétexte aux aventures complètement loufoques et aux situations les plus inimaginables dans lesquelles se retrouvent plongées les Dirty Pair. C'est ça qui est vraiment amusant !

Sur Gen 13, Adam est scénariste tous les mois... et dessinateur intérimaire quand le besoin s'en fait sentir...

C.B. : Vous dites être fan de Haruka Takachiho, le créateur des Dirty Pair. Pourtant, il n'est pas très connu des lecteurs de comics. Pour quellles raisons l'appréciez-vous tout particulièrement ?

A.W. : J'aime bien Haruka Takachiho parce qu'il donne naissance à des personnages incroyables. Pas seulement les Dirty Pair qui sont, bien sûr, mes préférées, mais également quelques autres personnages bien connus comme, notamment, Crusher Joe, le héros de nombreux films d'animation et de K7 vidéos. De plus, Takachiho est un célèbre auteur de Science-Fiction dont les ouvrages lui ont déjà valu de remporter un prix. Ainsi, chaque fois qu'un branleur doublé d'un fervent défenseur du politiquement correct accuse *Dirty Pair* d'être un comic-book puéril et qui ne fait qu'exploiter un filon, je peux lui balancer : "Boucle-la, mec ! Le type qui a imaginé ce concept est un célèbre auteur de Science-Fiction japonais plusieurs fois primé, pigé ?"

C.B. : Vous avez débuté très jeune dans la profession. Racontez-nous un peu comment tout a commencé…

A.W. : Eh bien, je suis allé à la Joe Kubert School of Cartoon and Graphic Art, à Douvres, New Jersey, où j'ai découvert les joies de l'anime et du manga. C'était à la fin des années 80. Ce qui m'amusait tout particulièrement, c'était que la Science-Fiction allait de pair avec l'action, l'humour et les jolies filles, ce que l'on retrouve dans les différents *Dirty Pair* de Takachiho. C'est alors que j'ai décidé, dans un moment de délire d'ado plein d'illusions, que je devrais faire un comic-book américain de *Dirty Pair*. Je me suis alors mis à croire, naïvement, qu'il me serait possible d'acquérir les droits de ce projet. Après avoir connu, des années durant, l'échec, le désespoir, les galères des jobs d'étudiant et l'absence de propositions concernant la publication des aventures de Kei et Yuri que j'avais déjà écrites, j'ai fini par rencontrer Toren Smith (des célèbres Studios Proteus), un pionnier en matière d'adaptations de mangas. Il avait les contacts et l'argent nécessaires à la réalisation d'un comic-book américain de *Dirty Pair*. Je me suis alors remis à écrire, la société d'Haruka Takachiho, Studio Nuo, m'a donné le feu vert, Eclipse Comics m'a proposé de publier le livre et *Dirty Pair #1* se trouvait sur tous les rayonnages en septembre 1989. Le reste fait partie de l'Histoire…

C.B. : WildStorm vous a proposé de reprendre Gen 13. Comment est-ce arrivé ?

A.W. : Pendant plusieurs années, jusqu'en 1997, j'ai réalisé des illustrations variées (pin-ups et autres choses du même genre) pour WildStorm. Puis, parce que ça me plaisait, je me suis mis à m'intéresser à la mise en page. J'ai fait circuler le concept de "Grunge : the movie", WildStorm a aimé, l'histoire a fini sur le titre *Gen 13 Bootleg* et elle s'est plutôt bien vendue. J'ai eu des réactions enthousiastes de la part des fans. Et voilà, on était partis…

C.B. : Quand est-ce que vous viennent ces idées bizarres, comme le film de Grunge dans Gen 13 Bootleg ? Est-ce que vous notez vos rêves par écrit ?

A.W. : Je ne sais pas trop quoi répondre. En fait, peu importe d'où venait cette idée loufoque. Peut-être des traumatismes liés à l'enfance, des voix dans ma tête, du fait que je me suis retrouvé ligoté avec du fil de fer… Bizarrement, l'inspiration me vient, en

grande partie, d'éléments extérieurs aux anecdotes de la vie réelle, au vécu, qui sont ensuite profondément retravaillés et réorganisés avant d'atterrir dans les pages de *Gen 13* ou de *Dirty Pair*. Comme il m'arrive d'aborder certains sujets obscurs ou abstraits, j'essaie également de travailler dans l'optique "culture populaire", afin que mon travail reste vaguement compréhensible pour les consommateurs de culture populaire... Mais ça ne marche pas toujours...

Gen 13 toujours : le prétexte à plein de situations loufoques.

C.B. : Sur le nouveau Gen 13, vous ne serez que scénariste. Cela va-t-il changer votre façon de faire ?

A.W. : Pas vraiment puisque j'ai eu l'habitude d'écrire mes propres textes tout au long de ma carrière. Maintenant, je vais m'attaquer à la partie la plus difficile de mon travail et aussi celle qui prend le plus de temps, à savoir les illustrations, et profiter du travail d'un autre pauvre vieux ! Je suis partisan de laisser les autres faire tout le boulot, pas de doute à cela. L'année dernière, j'ai également écrit une histoire en deux parties, *Savage Breast* (parue dans *Gen 13 #43-44*), qui était dessinée par un jeune et talentueux artiste, Lee Bermejo. Cette expérience a été très positive et, au finish, le résultat tenait plutôt bien la route. Et le fait de n'être que scénariste ne m'a pas posé de problème.

C.B. : Connaissez-vous bien Ed Benes ? Trouvez-vous que ses dessins soient suffisamment humoristiques ?

A.W. : Non, je ne le connais pas personnellement. Mais le fait que ses illustrations soient drôles ou non n'est pas une préoccupation majeure pour moi. Les histoires de Gen 13 que je suis en train d'écrire ne seront pas toutes drôles. En plus, quand j'écris des scénarios censés être amusants, je ne cherche pas à ce que les illustrations les rendent encore plus amusants, auquel cas le résultat serait grotesque ; en fait, des illustrations "sérieuses" ou réalistes peuvent quelquefois augmenter la valeur humoristique d'une histoire. Dans Savage Breast, Les illustrations de Lee Bermejo étaient plutôt réalistes et même moroses. Cependant, je trouve que ce contraste d'ombres et de clair-obscur convenait très bien à mon scénario.

Une "ninjette" créée dans CHIX.

C.B. : Scott Lobdell est parti à cause de l'ambiance qui régnait au sein de l'équipe. Est-ce que WildStorm vous a imposé une ligne éditoriale ?

A.W. : Non, pas du tout. En fait, c'est moi qui ai imposé à WildStorm mes propres histoires. (rires) J'ai signé sur *Gen 13* pour un bon bout de temps, en fait pour une durée indéterminée, mais on verra combien de temps je vais durer... D'un autre côté, je ne devrais pas m'en faire. Je devrais plutôt dire : "Je vais écrire ce bouquin pendant le restant de mes jours, jusqu'à ce que les étoiles tombent du ciel et que mes dents tombent de ma bouche ! Vous pouvez compter là-dessus !" Ensuite, bien sûr, comme tous les autres imbéciles travaillant dans les comics qui ont un jour fait une telle déclaration, je partirai du titre un mois plus tard.

C.B. : Vous avez souvent redesigné des personnages. Est-ce que vous avez maintenant envie de créer vos propres personnages ?

A.W.: Oh, ça fait un bout de temps que je crée mas propres personnages. C'est juste que je n'ai jamais pris le temps de publier les textes originaux dans lesquels ils figurent. En fait, je dois reconnaître que c'est plutôt un manque de prévoyance. Entre *Dirty Pair* et *Gen 13*, je n'ai pas eu beaucoup de temps à consacrer à des projets entièrement nouveaux. Mais j'espère bien trouver du temps pour ces projets très bientôt... Ouvrez l'oeil.

C.B. : Vous êtes l'un des rares artistes à avoir travaillé sur Battle Chasers. Comment avez-vous rencontré Madureira et comment vous êtes-vous retrouvé proposer l'histoire de Red Monica ?

A.W.: Après quelques mois de présence sur le marché des comics, Joe Mad demanda à quelques artistes si ça leur plairait de dessiner des pin-ups ou des trucs de ce genre pour *Battle Chasers* ; des célébrités comme Ed McGuinness et David Finch et des artistes moins connus... comme moi. J'ai dessiné et encré une pin-up de Red Monica, qui a finalement été utilisée comme couverture alternative à *Battle Chasers #6*. Quelques numéros plus tard, le comic-book a dû faire face à des délais de parution très stricts. J'ai alors proposé de faire une rapide histoire de remplacement pour que le dernier numéro en date (le #6), qui avait déjà accumulé pas mal de retard, puisse sortir dans les temps. Mais, du fait que la plupart des lecteurs n'étaient pas au courant que je réalisais un gros morceau de ce numéro, il y a eu pas mal de plaintes et de grincements de dents de la part des fans de Joe Mad quand le numéro est sorti. Mais, bon... Une fois que j'ai eu fini d'écrire cette histoire, j'ai pensé à une histoire encore meilleure faisant le même nombre de pages ; je l'ai alors rapidement écrite et dessinée. Elle concerne l'adolescence de Monika et de Garrison, adolescence placée sous le signe de la violence, de combats à l'épée. Le tout est empreint d'un humour plutôt douteux et de dessins aguicheurs (pas entièrement gratuits, j'espère). L'histoire est lettrée et colorisée et sera publiée dans *Battle Chasers #9* (juin 2001).

C.B. : L'ambiance de vos comics, tant au niveau des illustrations que du texte, est plutôt sulfureuse. Vous n'avez jamais eu de problèmes avec la censure ?

A.W.: Eh bien, la couverture du troisième numéro de *Gen 13 Bootleg*, où Fairchild et Freefall apparaissent entièrement nues et ligotées avec des rails Hot Wheels, nous a apporté pas mal d'ennuis. Le comic-book a été descendu en flèche par une des dernières chaînes américaines de détaillants de livres et une mère de famille scandalisée, de l'Oklahoma, a brandi le numéro incriminé à la télévision américaine, m'a-t-on dit ; en plus, le fabricant de jouets Mattel n'était pas particulièrement enchanté de voir sa poupée vedette apparaître dans un contexte trop sexy dans un comic-book...

Entretien réalisé par
[Lise Benkemoun]

Batman vu par Katsuhiro Otomo

LE TROISIÈME MASQUE

Attention événement ! L'histoire que vous allez lire est tirée d'une collection lancée par DC Comics au milieu des années 90, "Batman : Black & White" intégralement publiée par les éditions USA, toujours disponible (sur commande chez votre libraire) . Dans cette série d'histoires courtes, un nombre incalculable d'artistes de renom (Jim Lee, Simon Bisley, Kent Williams, Liberatore, Walt Simonson, Neal Adams, Alex Ross, John Byrne...) se sont relayés avec pour seule consigne de devoir présenter une histoire courte du Dark Knight en noir et blanc. C'est dans cette série que Katsuhiro Otomo, vénérable créateur d'*Akira* (un des mangas/animé les plus populaires aux Etats-Unis) et *Domu*, a illustré l'aventure que nous vous présentons ici. Batman y est confronté à ses propres peurs, à la dualité de sa personnalité. Une œuvre schizophrénique particulièrement réussie.
Le bal masqué peut commencer...

THE THIRD MASK
KATSUHIRO OTOMO
RRUMMBLE!
heh...
...heh...
...heh...
...heh...
SKUF!
!
ALORS, C'EST VOUS. INCROYABLE...

LE CADAVRE EST LÀ-DESSOUS, BATMAN, SOUS DES TONNES DE MEUBLES.
À MOINS DE FAIRE MONTER UN BULLDOZER AU DOUZIÈME ÉTAGE, JE NE VOIS PAS COMMENT LE SORTIR DE LÀ.
D'HABITUDE, DANS LES MEURTRES EN SÉRIE, IL Y A TOUJOURS UN POINT COMMUN ENTRE LES CRIMES, UNE SORTE DE MODUS OPERANDI...
MAIS LÀ... COUTEAU, POISON, COUPS DE FEU: ON SE DISAIT QU'ILS ÉTAIENT PEUT-ÊTRE PLUSIEURS...
QU'EST-CE QUI PEUT BIEN TE RENDRE...?
UN GRAND COSTAUD COMME TOI...

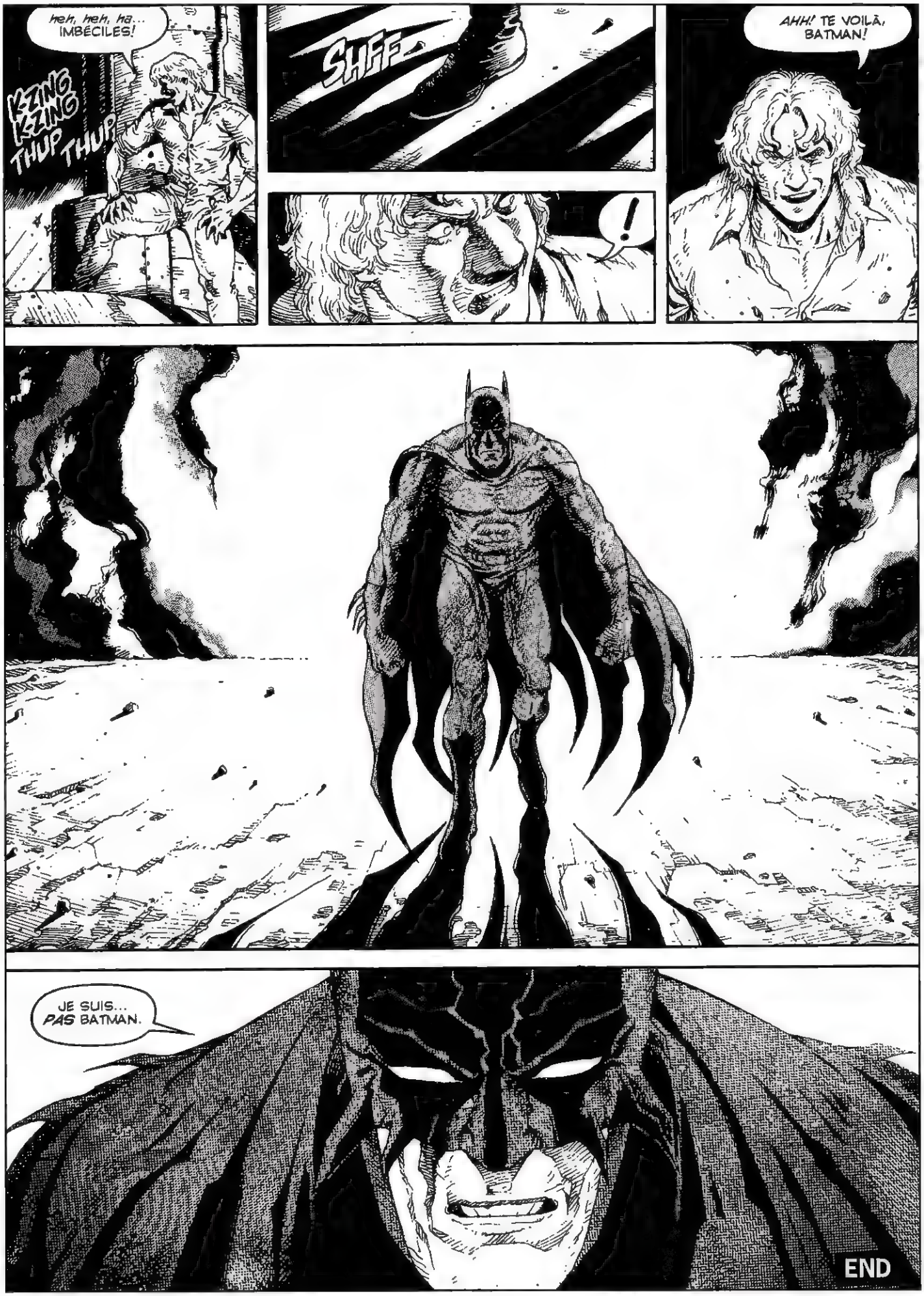
...DEVRAIT COMPRENDRE LES CONTRADICTIONS DU CŒUR.
TUP!
QUOI...?!
LA FILLE LA PLUS DOUCE S'ACHARNE CONTRE LES MOUCHES!
LA PIRE DES BRUTES ADORE LES CHATS!
TU COMMENCES À PIGER... MON CŒUR?
PAS VRAIMENT.
TOUTES CES VOIX, CES ÂMES... QUI BAVARDENT DANS MA TÊTE!
TAP!
POW!

WHOP!
THAK!
KONNG!
NON...!
!
OÙ...?
COMMENT VOUS...?
TON VISAGE EST CACHÉ DERRIÈRE TON MASQUE? MAIS RÉFLÉCHIS, BATMAN...
QUI ES-TU VRAIMENT? POURQUOI T'ARRÊTER À DEUX?
QUOI?!
UNE FOIS QU'ON SAIT SE DÉDOUBLER, LES POSSIBILITÉS SONT... INFINIES!

¦gasp!¦
ATTENDEZ..!
...PARTI...
!

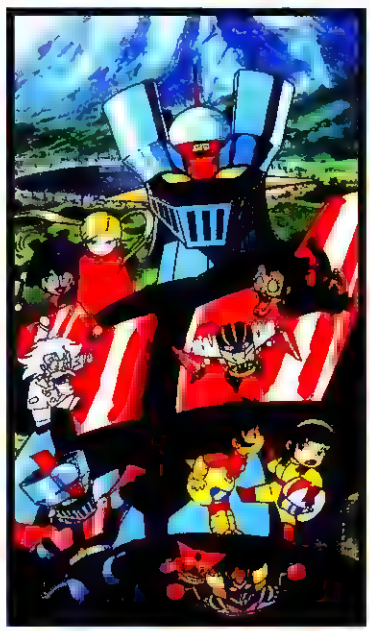
...UNE FOIS QU'ON SAIT...
...SE DÉDOUBLER...
...LES POSSIBILITÉS...
...SONT INFINIES...
VRRRMMMM!
COUPS DE FEU ENTRE LA POLICE ET LE SUSPECT SCHIZO DES MEURTRES EN SÉRIE...
...À LA CENTRALE DE GAZ DE GOTHAM. LES COUPS DE FEU ONT PROVOQUÉ UN INCENDIE, D'OÙ UN RISQUE D'EXPLOSION SÉRIEUX.
TOUTES UNITÉS, APPELÉES SUR PLACE, JE RÉPÈTE...

BLAAM!
FWOOOM!
heh, heh, heh, heh, heh, heh...
TU ES LÀ, BATMAN? TU ME VOIS? TU SAIS À QUEL POINT JE TE VEUX?
LÀ-HAUT...!
ON LE VOIT!
AH, OUAIS!
BUDDA!
BUDDA!
BUDDA!
NOM DE...


heh, heh, ha... IMBÉCILES!
K-ZING K-ZING THUP THUP
SHFF
!
AHH! TE VOILÀ, BATMAN!
JE SUIS... PAS BATMAN.
END

Robots géants

De Iron Man, ils empruntent le look technologique. De Godzilla, ils ont la taille. Depuis presque 40 ans, les robots géants défendent l'univers, la Terre ou au moins le Japon. Un genre particulièrement vivace qui retombe sur beaucoup d'automatismes propres aux comics et aux super-héros. Au (fulguro) point que les Américains se sont parfois occupés de relancer des licenses, d'intervenir dans les histoires ou même de produire leurs propres comics de géants mécaniques.



Le phénomène des robots géants dans l'univers manga, qu'il s'agisse des dessins animés, de la BD ou du cinéma, s'est répandu depuis les années 60 (avec, en particulier, Giant Robo, en 1967, dont le nom est déjà tout un programme) pour atteindre sa vitesse de croisière la décennie suivante. Les robots géants, qu'ils soient les défenseurs de la Terre ou, au contraire, ses assaillants, sont, en fait, des descendants évidents d'un autre genre qui s'était répandu dans les 50's : les monstres à la Godzilla ou Mothra ont posé les bases d'histoires de destruction globale, comportant des scènes de villes ravagées par des combats entre des créatures colossales. De fait, Godzilla a fait, plus tard, le lien avec Mecha-Godzilla, un robot construit à son image et qui lui donna la "réplique" au cinéma. La différence majeure entre les "monstres" et la génération suivante des "robots", c'est avant tout un tout autre rapport avec la science. Pour ce qui est de Godzilla, c'étaient les radiations (une application non contrôlée de la technologie) qui lui avaient donné vie. Goldorak et ses cousins seraient, au contraire, une expression de la science comme protectrice de l'humanité contre d'autres formes de menaces (aliens, savants fous, robots maléfiques et, dans un juste retour des choses, monstres géants à la Godzilla).

Diffusée au Japon à partir de 1971, la série TV ("live") *Spectreman* semblait un bon compromis entre l'optique "monstre" et l'optique "robots". Le héros était une sorte de super-policier luttant contre des monstres (sortes de cousins germains de Mothra) incarnant, en quelque sorte, la pollution et l'expérimentation sans borne. Spectreman, à l'apparence robotique, commençait la plupart de ses combats à l'échelle humaine avant de grandir jusqu'à devenir un géant et filer la rouste à la bestiole de service.

Si, en France, on associe la vague des dessins animés de type "robots géants" avec l'incontournable *Goldorak*, le vrai précurseur en la matière, c'est *Mazinger Z*, en quelque sorte le prototype de "Goldo", diffusé au Japon à partir de 1972. Non seulement le design des deux robots est assez similaire (répartition de membres métalliques décorés d'éléments noirs identiques, grand V rouge marquant la poitrine des deux engins) mais *Mazinger* annonce plusieurs des futurs éléments de *Goldorak*, bien

que l'histoire diffère : le docteur Kabuto, scientifique honnête, se rend compte avec horreur que son partenaire de recherche, le docteur Enfer, est complètement fou et s'apprête à attaquer le monde avec une horde de... robots géants, bien sûr. Kabuto l'abandonne et part dans son coin construire son propre robot, Mazinger Z. Quand Enfer lâche ses troupes, Kabuto a la chance de tomber sur un pilote expérimenté, Koji (bien entendu jeune, beau et dynamique), qui saura piloter Mazinger pour lutter contre le mal. *Mazinger* joue les annonciateurs de Goldorak dans la mesure où Koji est, en fait, l'Alcor qu'on verra plus tard dans "Goldo". Il avait pour partenaire Sayaka Yumi, pilote d'un autre robot, Aphrodite A ("robote" à la carrosserie évidemment "féminine" : les "seins", en particulier, étaient deux missiles éjectables, sortes de versions mammaires des fulguropoings), préfigurant le personnage de Venusia dans *Goldorak* (en matière de distribution, précisons que Mazinger avait encore un autre robot géant, celui-là plus comique qu'autre chose, Boss Robot... Et comme Goldorak plus tard avec l'Alcorak, Mazinger aura le loisir de se faire porter par le "Jet Scrander", un super-avion du même type).

Star Wars ? Non. N'empêche que cet ennemi d'X-Or ressemble beaucoup à Darth Vader. Ajoutez l'épée laser d'X-Or et vous saurez quel est le film préféré du dessinateur.

De *Mazinger*, les Français ne verront pas grand-chose, à part quelques albums de BD diffusés à la va-vite et une diffusion télévisée tardive, dans les années 80. Le vrai déclencheur hexagonal du phénomène robot, ce sera, bien évidemment, *Goldorak* (ou *Grandizer*). Sorti en 1975 au Japon, il débarque à la télévision française en 1978. Pour ceux qui ignoreraient la teneur de ce monument culturel pour tous les enfants de l'époque (ou pour ceux qui n'auraient rien contre un trip nostalgique), rappelons-en les bases : le prince Actarus, l'un des derniers survivants de la planète Euphor (détruite par les forces de Vega) s'est enfui sur Terre avec le prototype d'une nouvelle arme destructrice, Goldorak, qu'il est arrivé à subtiliser à Vega. Les forces de ce dernier lui envoient alors pour le vaincre des "Golgoths" et autres "Anteraks" (la différence de termes venant du fait qu'ils étaient pilotés ou pas). Si, en France, *Goldorak* a éclipsé *Mazinger*, aux USA, les deux séries ne soulèveront pas franchement l'enthousiasme (en tout cas, rien de comparable à la première vague d'engouement pour les manga que connut la France vers la fin des années 70) et ces personnages deviendront surtout célèbres grâce à les jouets à leur effigie. De fait, ils

Mazinger Z et Grandizer : les "Néanderthal" et "Cro-Magnon" dans l'histoire des géants de métal.

Vegetal MANGA

Maquette S.D. ZZ Gundam.
159 frs.
De nombreux S.D. H.G. M.G. et P.G. disponibles, à tous les prix.

Bandes originales d'anime. C.D. 99 frs.

Akira. Sakura Ghost in the Shell. LAM Mix

Mononoké. Perfect Blue. Ranma 1/2 TOTORO

Cartes Card Captor SAKURA. 35 frs. Cartes Sailor MOON U.S. 27 frs. Cartes Néo-Pokémon Jap. 35 frs. Cartes Evangelion 35 frs.

AMX 004-Qubeley
179 frs

AMX 0115-Zaku III custom
179 frs

0.0. orange
0.0. bleu
0.1. violet
0.2. rouge
0.3. noir
0.4. argent

Action-Figures EVANGELION.
219 frs.

Maquettes Bandai Evangelion 249 frs

Bon de commande à recopier et à retourner à
Vegetal Manga 78 rue des 3 Conils
33000 Bordeaux. tel: 05/56/81/55/80.

nom.....prénom.....
adresse.....telephone.....
mode de paiement : ☐ chèque ☐ mandat ☐ CB
N° CB..... expire le.....

articles	prix	Qté	total
frais de port			+38 F
total			

Le Gundam original de 1979 (ci-dessus)...

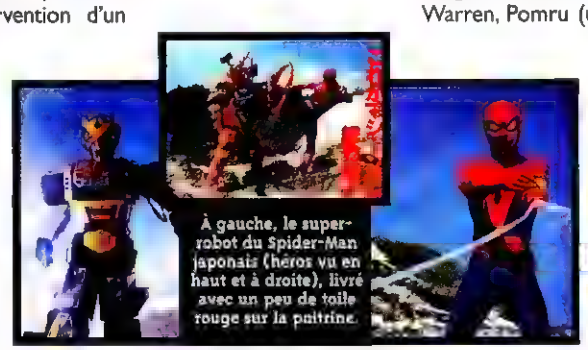
... a donné naissance à un flot étonnant de "battlesuits"...

... qu'il s'agisse de nouveaux ennemis, d'alliés ou de modèles de Gundam plus perfectionnés (comme ci-dessous).

seront laissés à l'écart quand Marvel Comics regroupera plusieurs robots/jouets de la même collection pour créer le comic-book des *Shogun Warriors* (les *Shogun Warriors* et les *Transformers* ayant fait l'objet d'articles dans notre précédent hors-série, nous ne nous attarderons pas dessus, sans négliger pour autant le rôle qu'ils ont joué aux USA). En 1978, pendant que les robots japonais envahissaient la France, les comics américains s'attaquaient aux mêmes robots, au Japon : la société Toei créa sa propre version télé ("live", pas animée) de *Spider-Man*. Le héros avait sacrément été japanisé : il s'appelait Yamashiro Takuya (et pas Peter Parker) et ses pouvoirs venaient d'un extraterrestre, dernier survivant de la planète Spider, qui lui avait donné pour défendre la Terre contre de méchants aliens. Ce Spider-Man-là luttait indifféremment contre le mal en tant que "simple" super-héros ou parfois aux commandes d'un robot géant reprenant le motif bleu et rouge de son uniforme. La découpe des combats reprenait l'esprit de *Spectreman* : d'abord une partie acrobatique avec le héros à taille humaine, puis l'intervention du géant mécanique, si ce n'est que là, ce n'était pas Spider-Man lui-même qui grandissait. À noter que, l'année suivante (1979), s'inspirant entre autres de ce Spider-Man-là, la TV japonaise, avec "Battle Fever J", allait donner naissance au phénomène des Super-Sentaï (séries à la *Bioman* ou *Power Rangers*), mélangeant le Sentaï (genre de séries où il y a 4 ou 5 héros répartis par couleur) avec l'intervention d'un robot géant venant prêter main forte aux protagonistes quand la phase "super-héros" n'avait pas suffi à remporter la victoire. Sans la traduction japonaise du concept de Spider-Man, le Super Sentaï ne se serait peut-être pas développé tout à fait de la même manière... Dans les comics de la même époque, chez Marvel, l'apparition de Red Ronin, un robot géant japonais ennemi de Godzilla (dans la BD américaine de ce dernier), puis des Vengeurs, témoignait du fait que les auteurs de comics commençaient à s'intéresser aux gros robots.

Les USA allaient avoir une influence plus directe sur le destin des Animes avec l'arrivée en Amérique de la série *Robotech*... dont les Japonais n'avaient jamais entendu parler. Et pour cause : les Américains ne trouvant pas de série japonaise qui fasse un nombre suffisant d'épisodes pour leurs programmes, ils réunirent trois dessins animés qui n'avaient rien à voir entre eux (*Macross*, *Southern Cross* et *Mospéada*) et en firent une seule série comportant trois époques distinctes. Le "lien" et les références d'une série à l'autre étaient rajoutés dans le doublage américain. *Robotech* marque les débuts d'une vraie vague "manga" massive aux USA et d'une vraie reconnaissance du phénomène robot géant (à travers les Valkyries, ces escadrons de robots pouvant se transformer en avions). En clair, *Robotech* a la même importance "historique" pour les Américains que *Goldorak*, en son temps, eut pour les Français. D'ailleurs, les comics ne restèrent pas longtemps à la traîne et proposèrent vite une série de comics estampillée "Robotech", reprenant les héros de la série. Cette popularité allait amener First Comics, éditeur aujourd'hui défunt, à sortir une BD consacrée au seul héros/robot géant véritablement créé pour le marché américain : Dynamo Joe, influencé de manière flagrante par *Robotech* et les Super Sentaï. Le créateur et dessinateur en était Doug Rice, rejoint par le scénariste John Ostrander (qui s'est fait un nom depuis avec des séries comme *Bishop*, *Suicide Squad*...). Les héros de la série étaient le Sergent Daro, la rousse Anda Warren, Pomru (une sorte d'homme-lynx) et le Lieutenant Price. Le groupe voyageait dans l'espace à l'intérieur d'un "Battlesuit", grand robot cornu dont le nom de code était, vous l'aurez deviné, Dynamo Joe (prononcez aussi Dyna-Mojo). Dynamo Joe reste, à ce jour, la principale tentative de créer un concept original américain à partir du mouvement "robot géant" japonais. Il n'est pourtant pas le seul : surfant lui aussi sur la vague manga, l'éditeur Dark Horse créa, plus tard, Hero Zero, qui connut un succès très mitigé, pour ne pas dire un échec avéré : il s'agit d'un petit garçon dont le super-pouvoir était de se transformer en robot géant au look manga évident. Hero Zero s'inspirait de Spectreman d'une manière flagrante. Néanmoins, le concept fut assez vite renvoyé aux oubliettes.

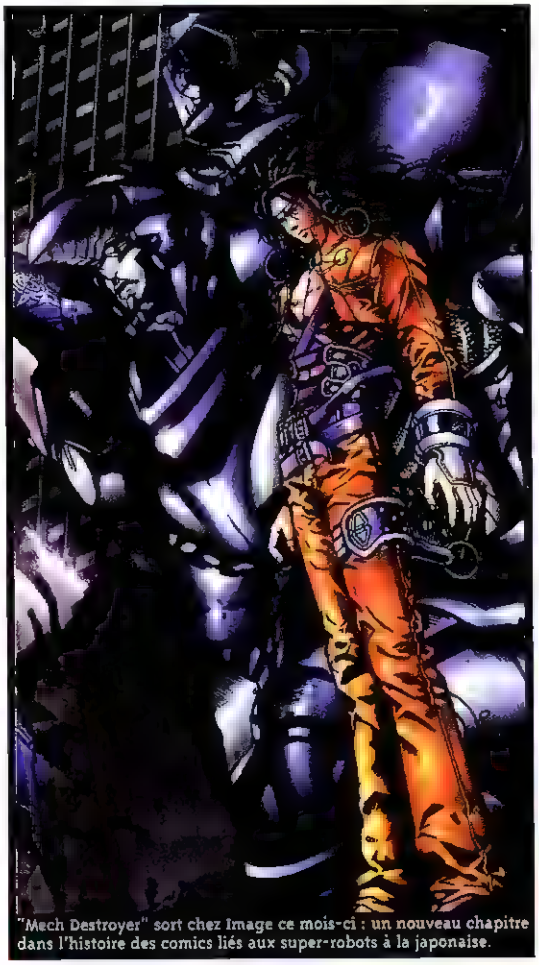
Dynamo Joe, chez First Comics : le premier héros 100% américain 100% inspiré par le Super Sentaï Japonais.



À gauche, le super-robot du Spider-Man japonais (héros vu en haut et à droite), livré avec un peu de toile rouge sur la poitrine.

Quoique ses débuts remontent à 1979 au Japon, le robot géant japonais qui, aujourd'hui encore, fait fureur auprès des fans américains de manga, c'est Gundam... Ce qui n'est pas très étonnant quand on sait l'influence de *Robotech* aux USA. *Gundam* repose en effet sur le même postulat de départ que "Macross", première partie de *Robotech* : l'humanité obligée d'émigrer dans l'espace pour survivre. Gundam est une "mobile suit" (terme qu'on pourrait incorrectement traduire par costume mobile mais qui désigne plutôt un véhicule en forme de costume). Le Gundam de la série d'origine est un prototype piloté par Amuro Rey et rattaché à la White Base (vaisseau amiral de la flotte terrestre) malmenée par les forces du duché de Zion, une ancienne colonie de la Terre bien plus avancée. Même au Japon, la première série TV sera un plantage (la saison n'ira même pas à son terme) et le statut culte de *Gundam* n'apparaîtra, sur la durée, qu'une fois la série repackagée en films d'animation. Alors, seulement, il y aura un véritable engouement pour la saga, qui reviendra sous la forme de nombreuses "séquelles" dans les décennies suivantes. Outre l'utilisation de robots géants (les modèles évoluent selon les séries), les *Gundam* successifs se caractérisent par leur côté "Feux de l'amour" : dans la première série TV, Amuro et le pilote principal de la flotte adverse sont tous les deux amoureux de la même femme. Dans *Z-Gundam*, en 1985, Camille, nouveau héros, est amoureux d'une femme... qui est carrément pilote ennemie... De fait, il semble bien que ce soit ce côté fresque cosmico-sentimentale, qu'on trouvait déjà dans *Robotech*, qui ait assuré le succès de la série aux USA. Aujourd'hui encore, les robots nippons continuent de faire des petits aux USA. Outre Gundam, Voltron, un robot de type "Super Sentaï" (qui fut en son temps diffusé en France) a lui aussi été très populaire Outre-Atlantique, avec son look vaguement félin. Suffisamment en tout cas pour donner des idées aux créateurs de BD. Image Comics sort, en effet, en ce mois de mars 2001, *Mech Destroyer*, une nouvelle série créée par Robert Chong, visiblement bien plus axée manga que comics, et qui met en vedette un robot bleuâtre qui pourrait facilement passer pour un frère oublié de Voltron. *Mech Destroyer* connaîtra-t-il le même sort que *Hero Zero* ou, à l'image de *Dynamo Joe*, arrivera-t-il à survivre quelques temps dans le catalogue de son éditeur ? Qui vivra verra. En tout cas, quelle que soit la qualité de cette nouvelle tentative, elle n'en démontre pas moins que les robots d'acier n'ont pas fini de faire rêver les scénaristes américains.

[X.F.]



"Mech Destroyer" sort chez Image ce mois-ci : un nouveau chapitre dans l'histoire des comics liés aux super-robots à la japonaise.

BEE TRADING COMPANY S.A

Distributeur Imports Japonais

5, route de Luxembourg

L-4761 Pétange - LUXEMBOURG

Tél. : (352) 2650 1369

Fax : (352) 2650 1256

DAVID MACK

David Mack est un artiste complet : dessinateur, peintre, scénariste... Bien qu'américain, le Japon et l'Orient tiennent une place récurrente dans une partie de son œuvre. Pourtant, on ne peut apparenter le créateur de Kabuki à ce qui se fait dans le manga. Ses influences se placeraient plutôt au niveau de la philosophie et des traditions nippones. Rencontre avec un Américain passionné du Japon...

Comic Box : Vos deux projets personnels (en "creator owned"), Kabuki et Scarab, sont très imprégnés de culture japonaise. Comment en êtes-vous venu à vous intéresser à cette culture-là plutôt qu'à une autre ?

David Mack : Au lycée, je faisais des compétitions de karaté. J'ai rencontré un ami, Takashi Hattori, en classe de peinture et il s'est avéré être un moniteur de karaté dans le même style que celui que je pratiquais déjà. Alors on a commencé à s'entraîner ensemble. Petit à petit, j'ai rencontré le reste de sa famille et découvert la sous-culture japonaise à l'école. Et comme la plupart de mes amis étaient japonais, j'ai décidé d'apprendre leur langage. Alors je me suis inscrit aux cours de japonais pour le restant de ma scolarité. Tout ça m'a amené à encore plus d'immersion dans l'histoire et la culture du Japon et j'y ai même fait plusieurs voyages. Mon frère aussi avait les mêmes amis japonais que moi. Il a épousé une fille qui allait à mon école et il est parti suivre ses études au Japon... J'ai donc maintenant une famille japonaise par extension. Quand il est revenu aux Etats-Unis, il est devenu professeur de japonais... Je dirais que tout ça a commencé grâce aux amis que j'avais au lycée.

C.B. : Vos peintures, en dehors du strict milieu des comics, ne dépareilleraient pas dans une exposition d'art. Est-ce que vous êtes influencé par les peintres classiques, qu'ils soient américains, japonais ou européens ?

D.M. : Je le suis assurément. J'essaye d'apprendre à partir de tout ce que je peux observer et expérimenter.

C.B. : Et pourquoi pas franchir le pas ? Exposer ou vendre vos tableaux par le biais du marché de l'Art plutôt que par les comics ?

D.M. : J'avais plus l'habitude de faire ça au lycée. Je ne ressens pas vraiment le besoin de la faire en ce moment. Je continue de montrer mon travail dans des expositions d'art mais je me focalise plus sur la publication de mes livres. Je peux toucher un plus large public de cette manière.

C.B. : Les comic-books reflètent une image souvent négative du Japon, avec des Yakusas et des cyber-samouraïs partout. Que pensez-vous de ces histoires américaines caricaturant les Japonais ?

D.M. : Je pense que la plupart de ces histoires sont idiotes.

C.B. : Le "Noh", dans votre série Kabuki, est supposé être un équilibre entre le crime organisé et le milieu commercial, légal mais immoral. Voyez-vous le Japon comme un pays divisé entre ces deux extrêmes ?

D.M. : Pas le Japon en particulier. Les histoires de *Kabuki* se passent au Japon et les détails historiques et culturels sont spécifiques au Japon... Mais la plupart des vérités dans ces histoires sont universelles et je pense qu'elles reflètent des situations, des métaphores, des divisions, des extrêmes et des équilibres dans lesquels les gens peuvent se reconnaître dans le monde entier.

C.B. : La plupart des personnages japonais "made in America", comme Kabuki, sont visuellement liés aux aspects traditionnels du Japon, avec des références à l'Antiquité japonaise. Dans le même temps, les manga et jeux vidéos japonais sont

remplis de héros et héroïnes asiatiques portant des vêtements modernes, des punks se battant sur fond de musique techno... Pourquoi les créateurs américains sont-ils plus intéressés par l'aspect ancien du Japon que par ses modes actuelles ?

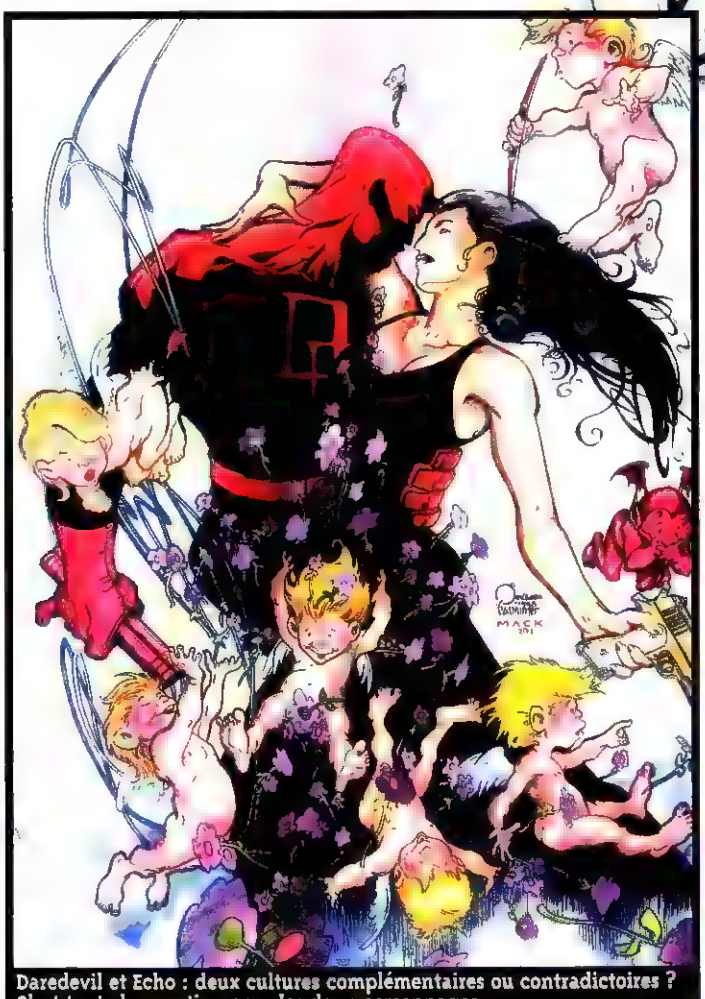
D.M. : Une des choses que j'ai adorées avec *Kabuki*, c'est rassembler les aspects traditionnels et modernes. Dans *Circle of Blood* et l'histoire de Scarab, il y a une ambiance très urbaine qui reflète beaucoup la philosophie et la sous-culture de la jeunesse japonaise actuelle. C'est quelque chose qui me fascine et ça se ressent dans l'histoire. Le Japon est un pays qui est enraciné dans ses traditions mais la nouvelle génération qui appartient au monde moderne, "global", a un point de vue très différent.

C.B. : Vous avez une grande connaissance de la philosophie orientale. Est-ce que vous lisez certains livres ? Est-ce que vous suivez une discipline particulière ?

D.M. : J'ai lu beaucoup de livres sur le sujet. Sans doute des centaines. Je suis fasciné par la large gamme des philosophies et des disciplines. Je suis fasciné par le Zen et le Toaisme. Je suis quelqu'un qui a la passion de créer des choses et d'en intégrer d'autres. Alors mon regard sur la vie se fait à travers la lentille de la création, de l'intégration. Quand j'apprenais le karaté, il y a eu un moment où j'ai réalisé que les principes de base de l'apprentissage d'un art ou d'une discipline étaient les mêmes, quelle que soit la discipline. Et que vous avez besoin d'apprendre d'une façon qui vous servira à nouveau. C'est mon approche des choses. Je ne l'ai pas apprise dans les livres mais plutôt dans la pratique et l'expérience des arts martiaux. J'ai réalisé, avec le temps, que mon but avait toujours été d'unifier l'art et l'action et de faire en sorte qu'on ne fasse plus la différence. Et puis après en avoir appris plus sur le Zen, j'ai été capable de comprendre ces idées à un niveau encore plus large.

C.B. : Les héroïnes de Kabuki et Scarab sont des femmes d'une culture non-américaine. Dans vos scénarios récents de Daredevil, la principale femme, Echo, était amérindienne. Est-ce que les femmes "américaines blanches" vous intéressent moins en tant qu'héroïnes ?

D.M. : *Kabuki* se déroulant au Japon, la plupart des gens qu'on y voit sont japonais. Le racisme qui est montré dans *Kabuki* est basé sur les retombées du problème des "comfort women" : le Japon a organisé la venue de femmes provenant de pays asiatiques voisins pour servir de prostituées. Et le problème d'insertion de Kabuki est dû au fait que sa mère était Ainu. Elle n'est qu'à moitié japonaise dans une société où même un prétexte moindre suffirait à la mettre à l'écart. Parce que le peuple dont est issue Kabuki n'est pas polarisé sur le noir et le blanc. Je pense que cela nous permet de regarder la situation à partir d'un point de vue différent et de prendre conscience des absurdités sans être aveuglé par le type de racisme auquel nous, Occidentaux, sommes malheureusement habitués. Et si l'on voit le ridicule dans cette situation, ça peut nous aider à mettre le doigt sur nos propres torts. Pour Echo, dans *Daredevil*, je voulais que son père soit une sorte d'outsider pour que le Caïd puisse s'identifier à lui. C'est plus un solitaire s'il n'entre dans aucun des groupes ethniques traditionnels de New York. Donc je me suis dit qu'un Amérindien dans New York ferait qu'il ne serait pas tout à fait à sa place dans ce petit monde. Par ailleurs, j'ai imaginé que la mère d'Echo était portoricaine. D'où son nom : Lopez.



Daredevil et Echo : deux cultures complémentaires ou contradictoires ? C'est toute la question pour les deux personnages...

CB : ... Ou bien votre usage des femmes d'autres cultures, qui ne sont pas de la "majorité américaine blanche" dont sont issus la plupart des héros mâles de comics (et la plus grosse partie des lecteurs), ne serait-il pas une manière d'insister sur les différences entre les deux sexes et le fait que chacun d'entre eux soit un peu une culture mystérieuse pour l'autre ?

D.M. : Je suppose qu'il pourrait y avoir de ça. Je voulais qu'Echo et Daredevil soient très différents l'un de l'autre. Qu'effectivement chacun soit un mystère pour l'autre, qu'il leur faudrait explorer les racines et histoire de l'autre.

C.B. : Quel est le pire cliché japonais que vous ayez vu dans un comic-book américain ?

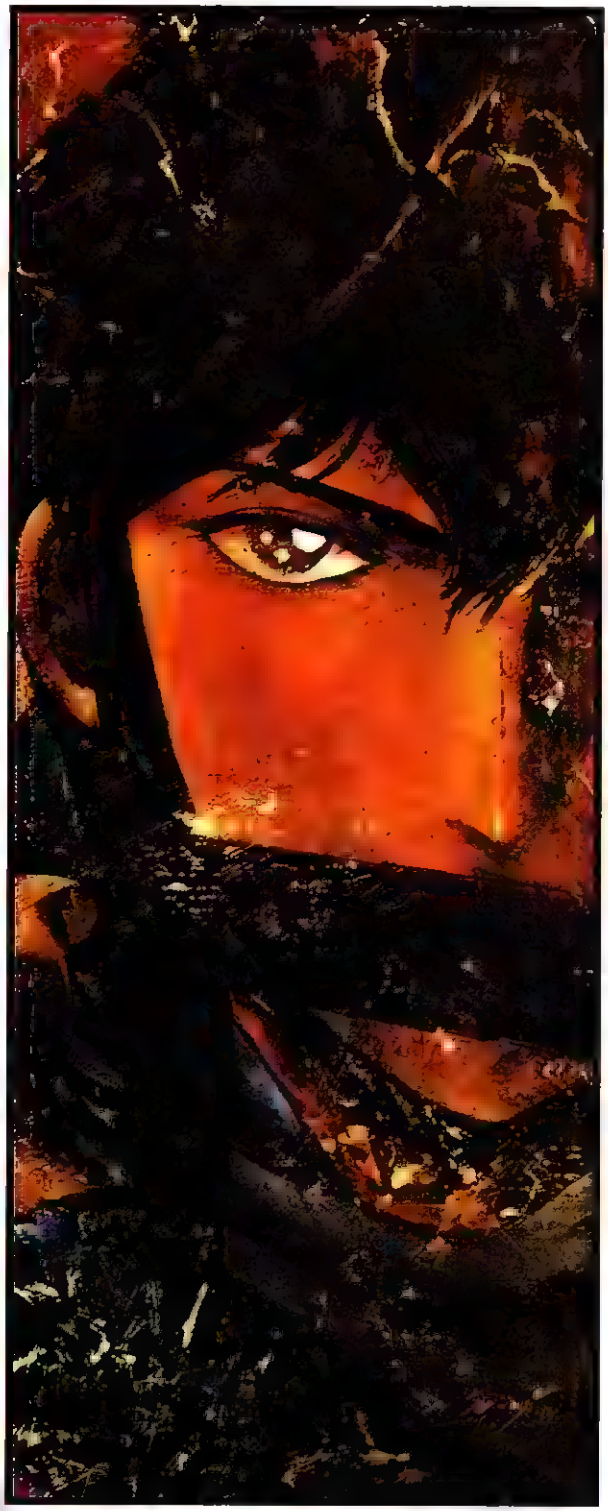
D.M. : ... Ce sont juste les même vieux stéréotypes encore et toujours...

C.B. : Avec les illustrations que vous faites pour Daredevil, pour Swamp Thing et le déjà "fameux" projet top-secret de Brian M. Bendis dont vous ferez aussi les couvertures, vous êtes en train de vous instituer une carrière parallèle de "peintre de couvertures". C'est quelque chose de délibéré ?

D.M. : J'adore écrire. Et j'adore aussi raconter visuellement une histoire. Mais j'aime bien également me concentrer sur une seule image, une seule peinture. J'aime bien faire toutes ces choses pendant un temps puis j'ai besoin de passer à un format différent pour me changer les idées. Et, pour l'instant, je peux faire tout ça en passant par l'univers des comics !

Propos recueillis par
[Xavier Fournier]

KIA ASAMIYA



Kia Asamiya est un de ceux qui croient au mélange des genres. Il l'a prouvé en confiant aux Américains son Dark Angel pour une colorisation qui le rend accessible au reste du monde ou en prenant en main Batman pour 16 épisodes (!). Car l'artiste a très tôt compris toute l'importance de "l'export". Un ambassadeur de la culture nippone ? Peut-être. Mais, dans l'aventure, l'artiste n'a rien sacrifié de son talent ou de sa culture. Rencontre avec le plus international des mangaka...

C.B. : Qu'avez-vous pensé de votre visite en France ? Avez-vous trouvé les fans français différents de vos habituels fans japonais ?

K.A. **:** Je n'ai pas vraiment eu le temps de visiter la France et je le regrette. Ça a surtout été un voyage de travail pour moi... Néanmoins, j'ai beaucoup apprécié le public français. En règle générale, les fans ici sont très polis, mais je ne les ai pas vraiment trouvés différents de mes fans japonais ou américains.

C.B. : Vous ont-ils posé des questions intéressantes ?

K.A. **:** (rires) Ils ont passé leur temps à me demander quand sortirait *Dark Angel #6* !

C.B. : Votre public est plutôt constitué par des adultes, non ?

K.A. **:** Ici, en France, c'est visiblement le cas. Mais au Japon ou aux USA, dans les conventions, ou même dans les comic-shops, il y a encore beaucoup d'enfants et d'adolescents qui viennent me voir. C'est vrai que la tendance générale est au

Silent Möbius, le film culte ayant contribué à la notoriété d'Asamiya...

vieillissement du public, mais je ne peux pas dire que ça me préoccupe vraiment. Mon travail en tant qu'artiste est de divertir les gens en général, pas seulement une certaine catégorie de gens. C'est pourquoi je ne pense pas en ces termes et qu'au contraire, j'essaye de m'attaquer à des genres différents et donc à des publics différents.

C.B. : Comment se fait-il que vous vous soyez retrouvé à dessiner Batman ?

K.A. : Kodansha, un grand éditeur japonais, était en train de mettre sur pied ses plannings éditoriaux pour l'un de leurs magazines, Z. À cette occasion, ils m'ont demandé ce que j'aimerais dessiner. Je pensais que ce serait impossible, mais j'ai dit *Batman*. DC comics a la réputation de ne pas être facile en négociations, mais là, ils ont dit oui ! Tout le monde était surpris ! En plus, j'ai eu la chance de pouvoir à la fois dessiner ces aventures et d'en écrire le scénario. Le graphic-novel a eu un beau succès au Japon, et même si c'est vrai que DC et Kodansha ont beaucoup travaillé pour mettre au point ce produit, cela n'a pas été vain. *

L'homme chauve-souris renaît au pays du Soleil Levant...

C.B. : Si l'on se fie à votre blouson (une magnifique veste en cuir Batman) et à votre précédente réponse, vous êtes un vrai fan de Batman. Quelles sont vos idées sur ce personnage ?

K.A. : Contrairement à d'autres super-héros, Batman est un être humain "normal". C'est juste un homme dans un costume. En ce sens, vous, en tout cas moi, je me sens plus proche de ce personnage que d'autres. D'autres artistes que je connais pensent la même chose. Avoir des super-pouvoirs, ce n'est pas possible. Alors que si vous êtes riche et que vous avez du temps, vous pouvez devenir Batman ! C'est un rêve accessible ! (rires) En tout cas, ce qui m'intéresse, c'est que, comme tout être humain, Batman a ses faiblesses.

C.B. : Vous aimez bien le côté triste de Bruce Wayne alors ?

K.A. : Oui, bien sûr. C'est une des choses qui font véritablement l'intérêt du personnage.

C.B. : Préférez-vous travailler sur vos propres personnages ou sur ceux des autres ?

K.A. : Les deux !

C.B. : La façon de raconter des histoires est différente dans les manga et dans les comics. Quel est votre point de vue là-dessus ?

K.A. : Un comic-book américain, c'est court, ça va vite. En 24 pages par mois, le dessinateur et le scénariste doivent raconter un maximum de choses. Donc, à mes yeux en tout cas, c'est un peu trop touffu. (Il prend un morceau de papier et fait un petit dessin. Les comics américains d'un côté, 25 bulles par page, de l'autre, le manga, 4 bulles par page !) C'est clair, non, comme différence ? Les manga contiennent moins de cases et beaucoup moins de bulles. Ça se lit plutôt comme un film : on fait des coupes et on laisse les actions raconter l'histoire. Les comics sont plutôt des livres illustrés, à mon avis. Certains manga sont influencés par les comics américains, et s'en rapprochent peut-être plus, mais le reste du temps, ça va plus vite à lire. Lire les *X-Men*, par exemple, qu'est-ce que c'est long ! (rires)

C.B. : Jusqu'à il y a quelques années, les manga avaient une mauvaise image (sexe et violence). Maintenant, c'est un genre plus respecté. Qu'est-ce qui a changé cela ?

K.A. : Le marché japonais n'a pas changé. Ni dans la façon de faire les histoires, ni dans le genre en lui-même. Les premiers manga qui ont été intro-

Sexy et un peu rétro, l'infirmière de Vapeur Détectives...

La carte de vœux de fin d'année 2000.

duits aux USA et en Europe se limitaient peut-être à du sexe et de la violence mais, par la suite, vous avez eu l'occasion de voir que ce n'était pas exclusivement cela. Ce qui a changé, c'est uniquement la perception que les gens ont de ce genre aujourd'hui, et c'est bien, tant mieux ! Car il n'y a aucun genre auquel les manga n'aient touché. Au Japon, vous trouvez des manga sur tout, des chefs cuisiniers, des sommeliers, etc. (rires)

C.B. : Que pensez-vous de l'image des Japonais dans la BD ?
K.A. : J'aime bien le fait qu'il y ait des personnages japonais, notamment dans les comics américains, mais je trouve toujours qu'ils sonnent faux. (rires) Les artistes ne font visiblement pas assez de recherches et ils sont toujours caricaturaux ! Mais, par exemple, j'aime beaucoup le personnage de Psylocke dans les *X-Men*.

C.B. : Vous avez vu le film ?
K.A. : Plein de fois ! Mais vous pouvez quand même me prêter le DVD. Nous sommes aussi en zone 2 au Japon ! (rires)

C.B. : Les gens de Star Wars sont connus pour être méticuleux. Avez-vous eu à vous battre pour faire passer vos idées sur le Star Wars manga ou est-ce que cela a été plutôt facile ?
K.A. : Facile. Tout s'est bien passé ! Je me souviens juste d'une scène que j'avais dessinée, et qui correspondait à la scène finale où Darth Maul et Qui-Gon Jinn se battent et où ce dernier meurt, transpercé par la lance. Dans la première édition, ils avaient laissé cela comme ça mais, dans la version japonaise et dans les éditions suivantes, ils ont dit qu'on ne devait pas voir la deuxième partie du sabre laser. Ils ont donc enlevé cette case et, à la place, vous voyez seulement le visage de Qui-Gon agonisant…

C.B. : Vous travaillez toujours avec Michitaka Kikuchi ?
K.A. : Oui, bien sûr (rires). On se connaît bien…

C.B. : On se demande même si ce n'est pas simplement un de vos pseudos, et que vous souhaitez garder le mystère…
K.A. : Peut-être… Qui sait !

C.B. : Comment arrivez-vous à changer votre style pour qu'il s'adapte à chaque série ?
K.A. : Pour *Vapeur Détectives*, par exemple, je visais des adolescents. J'ai donc essayé de réduire le nombre de lignes et de rendre les images plus "faciles" à lire pour des jeunes que ce que je fais quand je m'adresse aux adultes. Cela me semble nécessaire, en tout cas, d'essayer de donner un style nouveau à chaque nouvelle série que j'entame.

C.B. : Vous avez travaillé sur le film de Silent Mobius, l'une de vos séries. Quel était votre rôle exactement ?
K.A. : Je me suis pas mal limité aux approbations des concepts et à vérifier que tout cela allait dans le sens que je voulais. C'est toujours bien qu'un manga soit suffisamment populaire pour que quelqu'un en fasse un anime, mais ce n'est pas toujours exactement ce à quoi on s'attend…

C.B. : Le genre cyberpunk doit beaucoup aux Japonais…
K.A. : C'est marrant, nous avons plutôt l'impression que le cyberpunk a été inventé par les Américains ! (rires) Par des gens comme William Gibson, par exemple. L'aspect visuel du genre cyberpunk remonte, à mes yeux, à *Blade Runner*. Nous n'avons fait que suivre. Même si c'est vrai aussi que Gibson et *Blade Runner* s'étaient inspirés du Japon. Donc vu les allers-retours dans les deux sens, on peut peut-être dire que c'est un "mix" entre les deux pays !

Petit moment de répit pour une pose photo dans Dark Angel.

Un petit panaché des œuvres de K. Asamiya (Silent Möbius, Compiler, Borgman, Dark Angel...)

C.B. : Quelles sont vos autres inspirations ?
K.A. : Le cinéma, énormément. Ou les voyages. On apprend beaucoup quand on va à l'étranger.

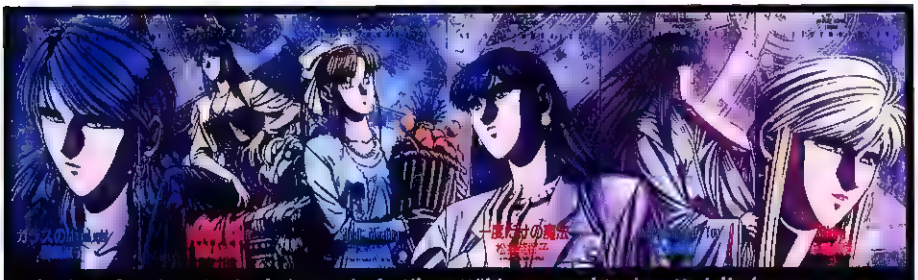
C.B. : Beaucoup de manga abordent le thème de la liberté, au point qu'on se demande si les artistes japonais n'ont pas l'impression de vivre dans une société où le gouvernement est trop présent et peu libertaire. Quelle est votre opinion là-dessus ?
K.A. : Je ne ressens pas personnellement le problème d'une société trop stricte ou d'un gouvernement trop pesant. Dans le monde de la bande dessinée, nous sommes tranquilles (rires) ! Et franchement libres ! Mais c'est vrai que plusieurs artistes japonais que je connais ne pensent pas que le Japon soit vraiment un pays libre... Ils ont donc raison de le dire dans leurs BD.

C.B. : Est-ce que la couleur vous manque de temps en temps ?
K.A. : Pas vraiment parce que même les séries qui seront publiées en couleurs à la fin, moi j'ai l'habitude de ne les dessiner et de ne les voir qu'en noir et blanc ! C'est mon boulot. En plus, j'ai la chance de pouvoir quand même travailler en couleur de temps en temps. J'aime bien faire les couleurs moi-même pour des couvertures, des posters ou des images promotionnelles, etc.

C.B. : Est-ce que cela vous agace quand les éditeurs étrangers changent le sens de vos livres ?
K.A. : Je préfère toujours que les fans voient mon travail de la façon dont je l'ai prévu initialement. Mais je ne suis pas stupide, je comprends les différences de cultures, et je ne voudrais pas que le problème du sens de l'histoire empêche les gens de connaître mon travail. C'est ça l'essentiel.

Entretien réalisé par
[Lise Benkemoun]

** Le Batman de Kia Asamiya devrait être publié en France par Semic courant 2001.*



Réunissez les cinq CD single japonais de Silent Möbius pour obtenir cette jolie fresque.

Librairie Glénat
VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMICS US
(news hebdomadaires)

COMICS FRANÇAIS
(Semic - Marvel France)

ACTION FIGURES
TOYS
POSTERS
MANGA/BD...

envoyez-nous vos listes de recherches

LIBRAIRIE GLÉNAT
SARL COLLINES
C. Cial La Part-Dieu
boutique 355
69003 Lyon
Tél. : 04 78 95 49 79
[demandez André]

LIBRAIRIE GLÉNAT
SARL COLLINES
19 ave Alsace Lorraine
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 48 34 80
[demandez Bernard]
Fax : 04 76 85 08 57

FANS DE MANGAS...

PROS DES COMICS

Keron Grant dessine Iron Man mais a aussi signé quelques pages du cyber-comic-book de Matrix, Joe Madureira est le créateur de Battle Chasers, Pat Lee s'est fait connaître à travers sa série Darkminds, Randy Green a œuvré sur Cable ou Witchblade et sort aux USA sa nouvelle série, Dollz... Quant à Karl Alstaetter, il est le patron des studios Hyperwerks, produit chez Image les séries Saint Angel et Deity (sans parler, pendant son temps libre, de quelques designs de personnages pour un "petit" producteur de cinéma nommé Lucasfilm). Autant dire que cette liste représente la génération montante des auteurs de comics, qui a débuté dans les années 90. Mais quel est le rapport entre un cyber-illustrateur pour Matrix et d'autres dessinateurs de comics travaillant pour des éditeurs très différents les uns des autres ? Un seul mot : "manga" ! D'un seul coup, les langues se délient et les pros du comic-book se révèlent être des fans "accros" de BD japonaise...

Comment le style manga a-t-il influencé votre travail ?

Keron Grant : Les manga m'incitent à dessiner comme je le sens, au feeling, pour maximiser ce que j'essaye de représenter dans mes illustrations.

Joe Madureira : Ça a changé ma manière de planifier les séquences d'action, de dessiner les costumes, les personnages, etc. Je ne pense pas qu'il y ait beaucoup de gens travaillant aux USA qui soient imités ou qui servent de modèles. Du coup, pas mal de personnes se tournent vers le Japon et d'autres pays pour trouver de nouvelles influences.

Pat Lee : Ça m'a influencé de manière décisive ! Quand j'étais jeune, j'étais un très grand fan de *Ken le Survivant* et *Akira*. Je les ai vus plus de 20 fois chacun et je continue de les regarder régulièrement.

Karl Alstaetter. : Quand j'étais adolescent, je voulais vraiment dessiner avec un style proche du manga. J'ai fait de mon mieux pour émuler les artistes manga que j'adorais. Mais je me suis vite rendu compte que je ne n'arriverais jamais à trouver du travail chez DC ou Marvel en conservant ce style, en tout cas pas à cette époque. Alors, j'ai "américanisé" mon style. Mais mes influences manga se retrouvent encore dans mon travail... J'ai encore tendance à dessiner les yeux un peu plus grands qu'ils ne devraient l'être pour souligner les expressions. Ça se voit aussi dans mes designs de personnages.

Pat Lee, après un démarrage dans des séries très super-héros comme Bloodpool, a complètement assumé ses influences manga, en particulier avec sa série Darkminds.

Randy Green. : Ça m'a aidé à m'éloigner d'un dessin traditionnel très réaliste. Maintenant, j'essaye d'être plus inventif pour ce qui est des personnages et du "storytelling", de sortir de la norme. J'aime vraiment l'aspect "cartoonesque" des silhouettes et des visages, car cela permet de véhiculer davantage d'émotions et de rendre des cases plus théâtrales.

Est-ce que vous lisez toujours des mangas ?

K.G. : Et comment !

J.M. : Oui, j'en lis tout le temps !

P.L. : J'aimerais en avoir le temps... Mais j'essaye de me tenir au courant de toutes les nouveautés qui paraissent, quoique ce ne soit pas facile de se procurer des mangas au Canada (où habite Pat Lee - ndlr). Il faudrait que j'aille jusqu'à Chinatown pour en trouver, ou alors

Les designs des personnages de Karl Alstaetter font très asiatiques. Son livre de chevet ? Le célèbre Akira !

les acheter via Internet.

R.G. : J'en lis, oui ! À l'heure actuelle, il semble que Dark Horse se démène pour traduire en anglais les mangas que je préfère. Je connais quelques autres compagnies américaines qui font ça, mais ce sont surtout de vieilles histoires qui n'ont rien à voir avec les standards actuels. Viz Comics sort quelques bons trucs.

K.A. : Oui, je lis des mangas. Je viens même d'acheter le nouveau *Batman manga* par Kia Asamiya. J'ai pensé que c'était géant. J'ai aussi pris *Macross #7*, "Trash", par Haruhiko Mikimoto. C'est un de mes manga préférés !

Quelles sont vos séries favorites ?

R.G. : *Evangelion* est super. *Gunsmith Cats*, *L'habitant de l'infini* et, de manière générale, n'importe quelle série de Shirow, comme *Appleseed*. Oh, et *Gunnm* fait définivement partie de mes mangas favoris.

J.M. : *Vapeur Detectives*, *Darkhair Captured*, *Phantom Lady*…

K.G. : *L'habitant de l'infini*, *Evangelion*, *Gunsmiths Cats*, *Vapeur Detectives*, *Exaxxion*…

L'univers de Joe Madureira sur Battle Chasers est proche de Final Fantasy. Auprès d'autres pointures manga comme Ken, son Garrison est dans son élément.

K.A. : Mon manga préféré, en ce moment, c'est la série *Blame* par Tsutomu Nihei. Je pense que c'est très "dark" et que ça a un style peu commun. J'aime également les nouveaux reprints anglais d'*Akira*. Ils ont une excellente présentation. J'adore aussi *Vapeur Detectives* par Kia Asamiya. C'est un mélange de style japonais "rétro" avec un ton "comics" bien américain. C'est nickel et le storytelling est subtil.

P.L. : Je préfère vraiment des trucs plus anciens comme *Bastard*, qui est stupéfiant d'un point de vue artistique, et *Ghost in the Shell*. Le travail de Masamunes est absolument resplendissant et, en plus, derrière, il y a une histoire complexe, ce que j'adore.

Quelles différences voyez-vous entre les comics et les mangas ?

K.A. : Toutes les formes de BD ont une même mission qui est de communiquer une histoire ou une idée à travers une série d'images. Je pense que, tout spécialement ces temps-ci, la séparation entre mangas et comics tend à s'estomper. Tout le monde emprunte à tout le monde. On retrouve des influences japonaises et françaises dans les comic-books et vice-versa. Je pense que

Le dernier projet en date de Randy Green, Dollz, chez Image Comics, réunit des androïdes au look d'écolières qu'on croirait sorties d'un cosplay. Le moins inspiré "manga", sur le plan visuel, de nos cinq invités, il le reste quant à la logique...

c'est très sain et qu'on attendait ça depuis un moment. La BD est un art universel. Je pense que la grosse différence se situe au niveau de la narration. Le manga tend à suivre l'action minute par minute, bien plus qu'aux USA. Aujourd'hui, les comics reposent sur l'élément clé de l'image et la narration en découle. Je pense que c'est pour ça que les gens trouvent les mangas plus cinématiques, parce qu'ils utilisent les conventions propres aux films. Et puis les sujets des mangas sont si vastes, ils touchent à des choses comme le football ou la cuisine... pas seulement la fantasy et les super-héros. Ça ajoute à leur intérêt.

J.M. : Je pense que le manga raconte une histoire d'une manière bien plus visuelle. Le dessin est plus développé, tout comme l'action, bien plus que les dialogues. C'est d'ailleurs pour cela que, souvent, des fans de manga peuvent acheter les livres originaux sans attendre les traductions. Même sans le texte, les histoires sont assez faciles à suivre. Je ne pense pas que ce soit le cas avec la plupart des comic-books américains.

R.G. : Les histoires sont plus linéaires, elles ont un début, un milieu et une fin. Tandis que les comics habituels peuvent changer de direction et parfois certaines "storylines" sont tout bonnement oubliées. Il me semble que les créateurs de mangas s'impliquent plus personnellement dans l'histoire. Le style manga est également plus dynamique et expressif.

P.L. : Si l'on parle des différences entre les "comics manga" et les comics américains, la différence majeure se situe au niveau de l'aspect culturel du "storytelling" (la façon de composer les scènes). Globalement, la technique de colorisation et la trame graphique que les Japonais utilisent dans leur art diffèrent de celles des artistes américains.

K.G. : Les mangas ont plus de liberté... Pour ce qui est des comics, on dirait que, quand les artistes s'occupent de leur propre création, ils perdent l'éthique d'un boulot fort qu'ils avaient quand ils travaillaient pour quelqu'un d'autre.

Quels films en anime préférez-vous et pourquoi ?

P.L. : Après avoir vu *Princesse Mononoké*, j'ai décidé que c'était mon "anime" favori. J'aime les images, l'histoire et le style...

J.M. : Pour l'instant, je me revois tous mes films d'*Edgar, détectfive combrioleur*. Il y a un mélange très fin d'action, de "drama" et de comédie dans ces films, un sentiment de "grande aventure"... Presque comme la première fois que j'ai vu *Indiana Jones* et *Les Aventuriers de l'Arche Perdue*. Dur de faire mieux que ça.

R.G. : *Cowboy Bebop* est époustouflant. *Bubblegum Crisis*, *Gunnm*, *Macross Plus* et *Ninja Scroll* sont tous bons mais j'ai toujours été un fan des "anime" basés sur les robots géants tels que *Giant Robo*, *Gundam* et *Evangelion*.

K.G. : *Street Fighter* et la version *Alpha*, *Giant Robo*, *Les ailes d'Oneamise*, *Macross Plus*, *Ninja Skroll*, *Vampire Hunter*, *Plastic Little*... Je ne sais pas où m'arrêter.

K.A. : J'aime *Akira* parce qu'on dirait *Blade Runner* qui aurait pris de l'acide et c'est devenu un tel classique. J'aime *Princesse Mononoké* parce que l'histoire y est vraiment profonde et c'est quelque chose qui manque beaucoup dans l'anime... Sans parler du visuel étonnant de ce film. Un des mes autres grands favoris, c'est *Laputa*. Tous les trucs faits par Myazaki m'éclatent bien !

Propos recueillis par
[L.B et X.F.]

Keron Grant s'est fait connaître sur Ka-Boom II. Fan de manga, il a dû apprécier de dessiner ce héros qu'on croirait sorti d'Evangelion.

ANIME Land

Le mensuel de l'Animation
et du Manga dans tous ses états
fête ses 10 ans

et vous donne rendez-vous en avril...

à la **Gloubi-Boulga Night**
the french tour

au **Cartoonist Toulon**
un quizz surprise

à voir **Mes Voisins les Yamada**
sortie nationale le 4 avril

et sur **son site Internet**
ouverture officielle en avril

35 F en kiosque

CARTOONIST 11

CIN' & SCEN®
EVENEMENT ET COMMUNICATION

ocean Films DISTRIBUTION

ManiaSys

Retrouvez tout le programme dès maintenant sur :

www.animeland.com

© ISHII HISAICHI / HATAKE JIMUSHO - TGNHB

JAPANIM'

L'animation japonaise a depuis longtemps ses fans en France. Depuis les années 70, les séries nippones vont et viennent sur les écrans tricolores avec plus ou moins de succès. La japanim' a ses codes, ses références et son histoire. Décryptage.

AU COMMENCEMENT...

Difficile de dater avec précision le début de l'ère anime japonaise. La bande dessinée nippone, les mangas, sont une véritable institution au pays du Soleil Levant. Existant sous une forme primitive depuis le début du siècle, les mangas ont pris peu ou prou la forme qu'on leur connaît aujourd'hui, à l'après-guerre, avec les travaux d'Osamu Tezuka (*Tetsuwan Atomu-Astro le petit robot*, *Jungle Tateï* ou *Black Jack*). Bien évidemment marqué par les explosions nucléaires d'Hiroshima et Nagasaki, Tezuka propose un véritable exutoire grâce à ses fascicules de BD. Des garçons-robots y côtoient des monstres et toutes sortes de menaces. Technologie et futur sont omniprésents. Deux thèmes qui marqueront définitivement la création nippone.

Avec l'avènement de la télévision, l'animation décolle, se faisant une place dans les grilles des programmes. Les chaînes de télé voient dans les séries animées des programmes à faible coût utilisant des personnages très populaires (ceux des mangas). De leur côté, les artistes y trouvent leur compte puisqu'ils jouissent d'une liberté créative sans pareil. Les premières productions à l'animation sommaire et au côté "cheap" (du fait de budgets limités) ont fini par s'imposer comme un genre à part entière. Le tour de force des animateurs japonais a été de faire de leur faiblesse budgétaire un argument artistique. Ainsi, aujourd'hui encore, on continue de trouver des plans longs dans lesquels seuls quelques éléments sont animés (yeux, bouches). Du reste, ce style permet une bien meilleure lisibilité de l'action (moins de choses à voir au même moment, pas bêtes les Nippons !) et les jeunes enfants y ont vite trouvé leur compte. Mais, très vite, l'animation ne se cantonne plus aux productions pour enfants et le Japon est un des premiers pays à démocratiser l'animation pour adultes.

C'est donc dans les années 60 qu'une première vague de séries animées prend d'assaut le petit écran. Tezuka, encore lui, va jouer les pionniers. En 1961, son studio, Mushi Productions, livre ses premières séries : *Astro le petit robot* ou *Le Roi Léo*. Vite imité, Tezuka va donner naissance à toute une industrie. Dès le milieu des années 60, les robots géants font leur apparition. Ils ont tout pour plaire au public : ils sont rassurants, à même de protéger le pays des invasions diverses et

bourrés de technologie (la nouvelle fierté nationale !). L'œuvre de Go Nagaï est, à ce titre, la plus significative. Il débute comme dessinateur de mangas vers 1967. Il créera successivement *Mazinger Z*, *Cherry Miel* et, bien sûr, *Grendizer* alias *Goldorak* !!! Ses travaux vont vite être animés grâce au studio Toei. Cette structure, née à la fin des années 60, va devenir une des plus actives dans le domaine de l'animation. On lui doit *Goldorak*, *Candy*, *Makko*, *Capitaine Flam*, *Albator* et, bien entendu, *Dragon Ball*. Parmi les autres grandes maisons de production, il convient de citer TMS, dont les téléspectateurs français ont pu voir des séries comme *Cobra*, *Rémi sans famille*, *Ulysse 31* (co-produit avec l'Occident) ou encore *Lady Oscar*.

QUESTION DE FORMAT...

Les anime, ce ne sont pas que les séries télévisées (bien que ce soit le format prédominant). Les Japonais produisent également des longs-métrages (comme le mythique *Akira* ou le récent *Princesse Mononoké*) et des OAV. Ces "Original Animation Video" sont une sorte de téléfilms d'animation, des pilotes qui, s'ils obtiennent du succès en vidéo ou à la télévision, sont déclinés en série. Les concepts sont souvent moins développés que pour les séries, ce qui entraîne parfois des "erreurs" de continuité (personnages changeant d'emploi, héros différent d'un OAV à une série...). L'avantage de ces OAV est qu'il y en a pour tous les publics et tous les goûts : enfants, fantastique, érotique, etc. Restent les longs-métrages. Ils sont plus coûteux à réaliser mais ont l'avantage d'être, le plus souvent, exportables et de permettre des avancées technologiques en terme d'animation. Pour de nombreux observateurs, il y a un avant *Akira* et un après *Akira*. Le long-métrage phare de Katsuhiro Otomo est un monument qui, par son ampleur, son budget et sa portée propulse l'animation japonaise à des kilomètres de ce qu'elle avait accompli jusque-là. Pour la première fois, un long-métrage anime fabriqué au Japon arrive dans les salles américaines et européennes et y récolte un succès mérité. Le réalisateur japonais a utilisé une technique d'animation à base de cellos (des feuilles de polyester transparentes utilisées pour animer les personnages) peints à la main. Il a fallu un an et demi de travail à Otomo et son équipe pour réaliser le film. Certaines séquences d'anthologie (comme la poursuite à moto) ont fait du film un classique inégalé. La technologie actuelle va d'ailleurs rendre justice à *Akira* puisqu'une nouvelle édition DVD est attendue pour la fin 2001 en THX et haute definition.

Depuis, les références du genre se nomment *Ghost in the Shell*, *Le Tombeau des Lucioles* ou *Princesse Mononoké*. Ils ont eux aussi conquis l'Occident, légitimant le genre anime. Pour la petite histoire, il y a même un film, *Jin-Roh*, qui est sorti en Europe avant d'être projeté sur les écrans japonais !

UN GENRE EN PERPÉTUELLE ÉVOLUTION.

Ceux qui pensent avoir affaire à un genre d'animation monolithique et uniforme se trompent. Il y a autant de styles différents que de séries ou presque ! Dans les années 60, lorsqu'une série avait du succès, la concurrence se pressait de cloner celle-ci pour surfer sur la vague. Ce fut le cas des robots après *Astro* et *Mazinger*. Il y eut également les séries romantiques (les fameux Shojo) comme *Lady Oscar* ou *Candy* dans les années 70. La mode a aussi été aux adaptations plus ou moins libres des classiques de la littérature (*Les trois Mousquetaires*, *Sherlock Holmes*, *Les quatre filles du Dr March*...). On peut encore citer les séries dans lesquelles les robots se transforment comme *Gundam* ou *Robotech/Macross*. Mais, ces dernières années, le seul exemple de clonage manifeste entre séries est *Pokémon* (dont les émules se nomment *Digimon* ou *Monster Rancher*). La production, depuis les années 90, est plutôt placée sous le signe de la diversité : *Dragon Ball*, *Evangelion* ou *Kenshin* sont vraiment très différents les uns des autres.

Côté graphismes, si les anime gardent une certaine uniformité, c'est plutôt en apparence. Toutes les séries obéissent à des codes graphiques bien nippons mais toute l'originalité réside dans l'emploi, voire les contre-emplois faits de ces codes. Décors, situations, coiffures... tout est prétexte à l'auteur pour exprimer son propre style. Car, dans l'animation japonaise, la tradition du modèle graphique prime sur l'originalité à tout prix. Les créateurs préfèrent apporter leur pierre à l'édifice de manière subtile. Ce sera, par exemple, les yeux chez Kia Asamyia, les sourcils chez Go Nagaï et ainsi de suite.

Et l'avenir ? Après des périodes de vaches maigres, l'industrie de l'animation japonaise, à l'instar de la société nippone tout entière, se cherche. L'animation ayant toujours été un catalyseur voire un révélateur des craintes et des aspirations de la population, un nouvel âge pourrait arriver. Le renouveau viendra peut-être aussi de l'Occident. Aux États-Unis, on ne rechigne plus à programmer des séries japonaises à des heures de grande écoute depuis *Pokémon*. Et, en France, où le public qui a découvert *Goldorak* et *Capitaine Flam* possède aujourd'hui les clés des médias, le côté "culte" des dessins animés japonais rend leur retour au premier plan inévitable.

[Izod-San]

CRYING FREEMAN

L'HISTOIRE

Emu O'hara s'adonne à la peinture sur les hauteurs de San Francisco quand elle devient témoin du meurtre d'un gangster japonais par un tueur d'une étrange beauté et d'une grande émotivité. Fini la peinture et bonjour les combats quand "l'homme libre qui pleure" (crying freeman en anglais) va tomber amoureux de la jeune fille et se fâcher grave avec ses commanditaires. L'ancien potier va alors sécher ses larmes et jouer du katana pour sauver sa vie et celle de sa fiancée. À la clé, des envolées lyriques dans les airs, des costumes noirs bien cintrés et un Tchéky Karyo qui nous apprend à ne plus renverser une goutte de thé quand on ressort le sachet de la tasse.

Réalisé par Christophe Gans, ancien journaliste à *Starfix* et adapté d'un manga de Ryoichi Ikegami et Kazuo Koike, *Crying Freeman* est un film hybride de culture nippone, tourné au Canada et réalisé par un Français. Un film donc inclassable, par son style, et forcément à voir. Il ravira les fans de combats chorégraphiés, les amoureux de sentiments mélancoliques et les esthètes… Les autres lui trouveront un côté référencé (voire pompé) du cinéma de genre asiatique (encore faut-il avoir vu ces films qui ne sortent que de façon confidentielle dans les salles françaises).

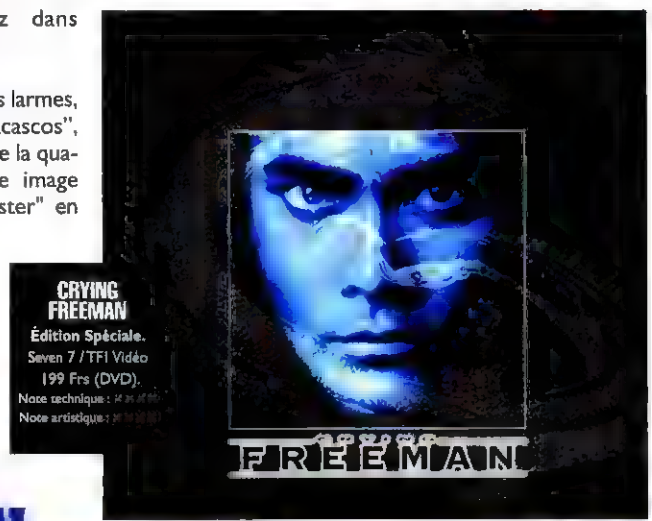
LE DVD

Tout fan de DVD ayant cassé se tirelire pour s'acheter un ampli Dolby ou DTS, des enceintes haut de gamme, un vidéo projecteur ou une grande télé 16/9ème, cherche le film ultime qui pourra mettre en valeur son arsenal audio/vidéo. Il faut bien l'avouer, le top 10 des meilleurs films pour show-room à la maison est quasi dominé par la production américaine. Un *Gladiator*, ou une *Arme Fatale* sera du plus bel effet, alors que *Les Bronzés font du ski*, aussi comique soit-il, ne fera pas cracher les décibels. *Crying Freeman* change la donne, et c'est avec 14 mois de retard et ce coffret "Édition spéciale" que le premier long métrage du réalisateur du *Pacte des loups* débarque dans les bacs. Seven 7/TF1 Vidéo n'a pas lésiné sur les moyens pour nous faire plaisir et ce n'est pas un mais deux disques que vous trouverez dans la boîte.

"Sèche tes larmes, Mark Dacascos", aurait-on envie de crier au vu de la qualité du pressage du film. Une image exceptionnelle tirée d'un "master" en HDTV (le top de ce que l'on peut faire actuellement en transfert film vers vidéo). La dynamique des pixels justifie à elle seule le retard cumulé dû à des problèmes techniques. Mais nous ne sommes pas au bout de nos surprises, le son est aussi agile que le potier devenu tueur à gages de Christophe Gans. Attention aux coups de sabre, car l'effet surround surprendra plus d'un spectateur ! Le mix en version originale (en anglais - ndlr) possède toutefois une meilleure dynamique que la version française. Le son en leçons n'est pas en reste puisque vous trouverez également un commentaire audio du réalisateur.

Existe-t-il un superlatif à la hauteur pour définir les suppléments (scènes coupées, storyboard, scénario, bandes-annonces, making of) ? Un arsenal complet pour celui qui veut tout savoir du film. Vous y décèlerez quelques bijoux comme un montage commenté par David Wu, le monteur préféré de John Woo, ou le trucage étape par étape du dragon tatouage du générique de début. Un seul regret, la plupart des suppléments étaient déjà disponibles dans l'édition limitée du laserdisc (la grande galette 30 cm qu'il fallait retourner au milieu du film pour ceux qui ne se souviennent plus). Mais bon, à nouveau format, nouvel achat ! On n'y peut rien, ç'est comme ça…

[Scooby Doo]



COMICS FREEMAN

Avant d'être un film, *Crying Freeman* est un manga, puis un dessin animé (OAV), créé par Ryoichi Ikegami et Kazuo Koike.

KAZUO KOIKE (SCÉNARISTE)

Né en 1936 à Akita, Kazuo Koike commence sa carrière dans le manga à la fin des années soixante mais se concentre rapidement sur l'écriture pour d'autres dessinateurs.
En 1969, son imagination débordante produit "Golgo 13", l'histoire d'un tueur à gages sans états d'âme, et marque le style noir de Koike. Suivent "Lone wolf and cub", l'histoire d'un bourreau fuyant la colère du Shogun en compagnie de son petit garçon et adapté au cinéma sous le titre "Baby cart" ou "Shogun assassin" (Panda Films), et, bien sûr, le mythique *Crying Freeman*.

RYÔICHI IKEGAMI (LE DESSINATEUR)

Les Occidentaux connaissent surtout Ikegami pour ses adaptations nipponnes de *Spider-Man* de Marvel en version manga. Il se fera un nom avec "Mai, the psychic girl" qui, comme son nom l'indique, raconte l'histoire d'une jeune fille douée de pouvoirs télékinésiques. Une BD culte qu'a tenté d'adapter Tsui Hark, mais aussi Tim Burton, sans jamais aboutir. Ikegami sera finalement et fidèlement transposé par Christophe Gans.

shopping

GOLDORAK STATUE

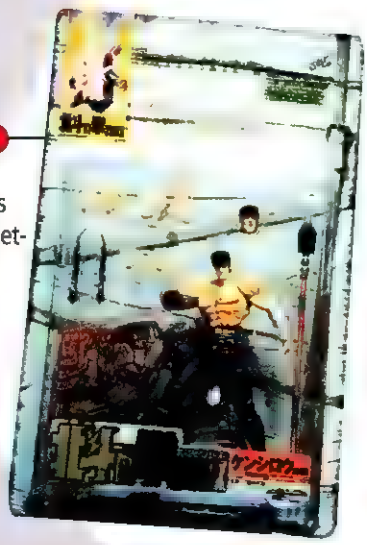
Spécialement réalisé pour Lulu Berlu, cette statue de Goldorak de 35cm de haut est une belle pièce de collection éditée à 250 exemplaires uniquement.
• Statue Goldorak : 990 Frs .

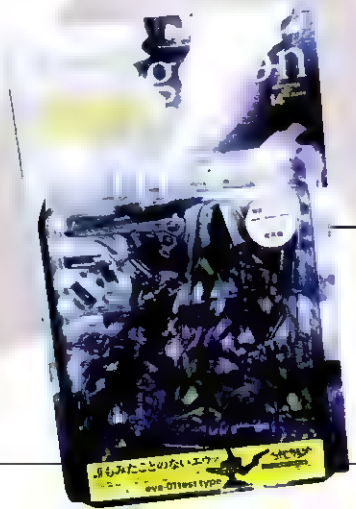
POUPEE GHOST IN THE SHELL

La poupée du lieutenant Kusanagi dans son uniforme de l'armée (également diponible en uniforme noir) de 30cm de haut environ est un objet indispensable qui trouvera sa place sur votre cheminée.
• Poupée Motoko Kusanagi : 295 frs env.

FIGURINE KEN LE SURVIVANT

La nouvelle série de figurines Ken le Survivant avec tous les accessoires est arrivée ! Avec têtes et mains interchangeables et articulations permettant de le mouvoir comme dans l'anime. Existe aussi 3 autres personnages du même acabit.
• Ken le Survivant : 220 Frs env.





FIGURINE EVANGELION

Le EVA 01 sous blister est devenu une pièce rare et est en passe d'être sold-out, même au Japon. Egalement disponible dans une version deluxe en boîte plus facile à trouver.
• Eva 01 : 259 Frs env.

LIVRES GUNDAM

Pour tout savoir sur les model kit Gundam, le artbook "Gundam Weapons" est essentiel. "The Complete Works of Yasuhiko Yoshikazu" vous propose de retrouver des illustrations de Gundam en majeure partie, mais aussi de séries sur lequelles il a travaillé (Kum Kum, Arion, Venus War, etc.).
• Gundam Weapons : 150 Frs env.
• The Complete Works Of Yasuhiko Yoshikazu : 295 Frs env.

TEE-SHIRT GOLDORAK

Exclusivité du comic-shop Arkham, le tee-shirt Goldorak va ravir les fans qui vont ainsi pouvoir parader avec le robot culte sur leurs dos. Existe en plusieur coloris et en 2 taille : S et L.
• T-Shirt Goldorak : 179 Frs.

SOLID BOX : GHOST IN THE SHELL

En édition limitée, ce coffret comprend le manga de Ghost in the shell ainsi qu'une suite, Manmachine interface, mais aussi un poster et une figurine. À ne pas manquer, surtout si vous êtes fan !
• Solid Box : Ghost in the Shell : 1400 Frs env.

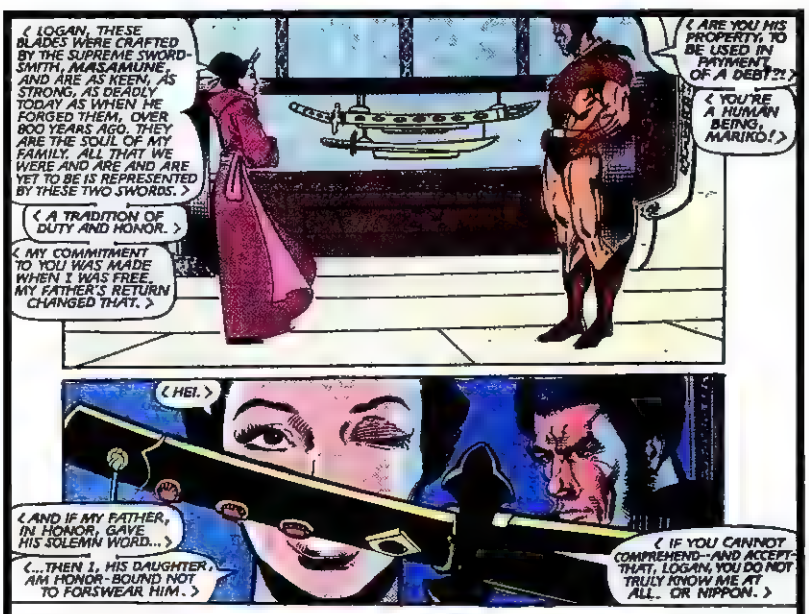
DOSSIER

L'HONNEUR PERDU DES NINJA GIRLS

Bien qu'elles soient nombreuses, bien entraînées et sexy, les super-criminelles du Soleil Levant ne s'en tirent pas mieux que les autres face aux super-héros américains. Il faut dire que les super-mafieuses japonaises cachent, derrière une certaine notion de l'honneur, une incohérence évidente. Cette version du crime organisé japonais ne serait-elle pas, justement, désorganisée ?

> La secte terroriste, c'est un grand poncif des comics. Au Japon, dans la "vraie vie", il y la secte Aoum qui, en 1995, faisait 11 morts et 5000 blessés en jetant du gaz dans le métro de Tokyo. Les nombreuses sectes criminelles fictives dont les comics ont doté le Japon (la plus connue est la Main, dans *Daredevil* et *Wolverine*) auraient donc une base crédible... Si ce n'était la démesure qu'on constate dans les représentations et l'obsession de l'honneur qui y devient de l'illogisme, en particulier pour les tueuses d'origine locale. D'abord, il y a cette première contradiction : les "sectes ninja", quel que soit l'éditeur, sont presque toujours dépeintes comme machistes : ce sont des hommes qui en occupent les postes clés, qui en deviennent les guerriers les plus réputés (comme le Silver Samuraï de chez Marvel). Alors d'où sortent ces hordes (là aussi il semble y en avoir des grappes entières) de guerrières sur-expérimentées liées à ces mêmes ordres ? De Yukio (alliée occasionnelle de Wolverine) à Lady Deathstrike (qui, elle, en est une ennemie farouche) en passant par Shado (une archère à la peau tatouée de dragons, sorte d'ennemie intime de Green Arrow qui sema le trouble dans le cœur de ce dernier dans les années 80 à partir de la mini-série *Longbow Hunters*), et Revanche (vue dans *X-Men*), les tueuses au sabre ne manquent pas. Si la parité s'opère (miraculeusement si l'on se souvient que leurs homologues masculins, hyper machos, n'auraient même pas dû tolérer leur entraînement), les "Ninja Girls" n'en sortent pas plus grandies au niveau des neurones, victimes de cette satanée obsession de l'honneur. À ce propos, Lady Deathstrike est un exemple frappant : lors de la première saga où elle est apparue, elle n'était qu'une jeune fille innocente (très certainement pas une tueuse en puissance) qui cherchait à échapper à son père, le terrible Lord Darkwind, pour qui elle n'avait guère d'affection ou de respect. Dans *Daredevil vol.1 #199* (en français dans *Strange #191*), qui s'achevait avec la mort de Darkwind, elle était même plutôt du côté du héros puisqu'elle donnait la mort à son propre père ! Sauf qu'une fois passée par la moulinette du "sens de l'honneur"... On retrouvait la même femme dans *Alpha Flight #33* (*Strange #211*), devenue une guerrière prête à faire la peau à la Division Alpha, puis Wolverine, sous le seul prétexte que la technologie employée pour greffer l'adamantium sur les os du héros serait dérivée des inventions de son père. Et Deathstrike insiste alors sur le fait qu'elle ne trouvera le repos que quand elle aura lavé l'honneur de "papa", c'est à dire en tuant "Wolvie". Bizarre virage qui perdure aujourd'hui encore : Deathstrike continue la vendetta menée en l'honneur de son père, même si elle devient en totale contradiction (et sans autre explication) avec le personnage qu'elle incarnait à l'origine. Wolverine aura connu son lot de revirements "girouettes" causés par l'attachement au principe de l'honneur nippon. Dans le *#1* de sa première mini-série, le héros voyage au Japon pour déclarer son amour à la belle Mariko. Le problème, c'est que le père de celle-ci est un dangereux leader d'une famille des Yakusas (ou de la Main, selon d'autres flashbacks) et qu'il a déjà prévu un mariage arrangé, malgré Mariko, avec un de ses alliés. Mariko repousse donc Wolverine, "pour l'honneur". À la fin de la saga, après que le héros ait tué le père et le prétendant, Mariko déclare simplement qu'ils n'étaient pas des hommes honorables et accepte d'épouser l'Américain puisque plus rien ne s'y oppose. Pour quelqu'un qui avait à cœur l'honneur familial quelques pages auparavant, c'est un revirement étonnant. Le mariage sera reporté, cependant, en raison de circonstances extérieures (voir *Uncanny X-Men #172* et *Special Strange #45* pour la V.F.). Suit alors une litanie de "raisons d'honneur" invoquée par Mariko pour refuser, de bonne foi, ce mariage. D'abord, elle s'en veut d'avoir reporté une première fois la cérémonie et elle ne l'épousera que quand elle se sentira redevenue digne de lui. Au cours de leurs prochaines rencontres, quand Wolverine remet la question sur le tapis, elle lui explique que son honneur lui impose de démanteler l'empire criminel de son père et que, tant qu'elle ne l'aura pas fait, elle ne pourra pas l'épouser. Plus tardivement, l'honneur invoqué lui commande de ne rien démanteler du tout mais de rester à la tête de cet empire, en espérant tempérer les criminels, de peur qu'ils ne deviennent plus dangereux sans sa tutelle (finalement, les incohérences de Mariko finiront seulement avec sa mort). Soulignons qu'il s'agit là d'incohérences scénaristiques et en aucun cas d'une évolution consciemment gérée du personnage. Non, décidément, ces dames du Japon demeurent incohérentes. À moins que leur arme secrète ne consiste justement à rendre perplexe les malheureux héros qui essayent de trouver un sens à leurs sautes d'humeur ?

[Xavier Fournier]



Wolverine vol.1 #1 (par C.Claremont et F.Miller) : Mariko explique à Logan que l'honneur lui dicte d'obéir à ses assassins de père et de fiancé. Et que s'il ne la comprend pas, c'est qu'il ne comprend pas le Japon...

Saprista!

Toutes les nouveautés sont là !!!

P O K E M O N

LES BLISTERS DOUBLE :
(ENFANT 4 ANS ET +)

REF : POK00301 RONDOUDOU GROSDOUDOU .49 FF / 7.47 €
REF : POK00302 PSYKOKWAK-AKWAKWAK . .49 FF / 7.47 €
REF : POK00304 COLOSINGE –FEROSINGE . .49 FF / 7.47 €
REF : POK00305 HYPNOMADE-SOPORIFIK . .49 FF / 7.47 €
REF : POK00306 TYGNON-KICKLEE .....49 FF / 7.47 €

REF : POK00307 PIAFABEC-RAPASDEPIC .....49 FF / 7.47 €
REF : POK00308 MIMITOSS-AEROMITE .....49 FF / 7.47 €
REF : POK00310 SMOGO-SAQUEDENEU ..... 49 FF / 7.47 €
REF : POK00311 ORTIDE-RAFLESIA ..... 49 FF / 7.47 €
REF : POK00314 MELOFEE-MELODELFEE .....49 FF / 7.47 €
REF : POK00315 AQUALI-VOLTALI .....49 FF / 7.47 €
REF : POK0031 PIKACHU-RAICHU ..... 49 FF / 7.47 €
REF : POK0034 ROUCOOL-ROUCARNAGE ..... 49 FF / 7.47 €
REF : POK0037 MIAOUS-ECTOPLASMA .....49 FF / 7.47 €
REF : POK00309 RAMOLOSS-FLAGADOSS . NEW . 79 FF / 12.04 €
REF : POK00313 HYPOTREMPE-HYPOCEAN NEW . 79 FF / 12.04 €
REF : POK00312 POISSIRENE-POISSIROY . . NEW . 79 FF / 12.04 €
REF : POK00316 MINIDRACO-DRACO ..... NEW . 79 FF / 12.04 €
REF : POK01317 LAMANTINE-OTARIA ..... NEW . 79 FF / 12.04 €
REF : POK01318 NOEUNOEUF-NOADKOKO . NEW . 79 FF / 12.04 €
REF : POK01319 PONYTA-GALOPA ..... NEW . 79 FF / 12.04 €
REF : POK01320 PARAS-PARASECT ..... NEW . 79 FF / 12.04 €

LES BLISTERS TRIPLE :
(ENFANT 4 ANS ET +)

REF : POK0020 PIKACHU ..... 69,50 FF / 10.60 €
REF : POK0021 PTITTARD EVOLUTION 69,50 FF / 10.60 €
REF : POK0023 CARAPUCE EVOLUTION 69,50 FF / 10.60 €
REF : POK0024 PIKACHU, LEVEINARD, INSECATEUR
..... 119 FF / 18.14 €
REF : POK00026 ARTIKODIN,ELECTHOR,SULFURA .... 119 FF / 18.14 €

LES PELUCHES DE LUXE 20 CM :
(ENFANT 3ANS ET +)

REF : POK0042 PIKACHU .....129 FF / 19,67 €
REF : POK0043 MIAOUSS ..... 99 FF / 15,09 €
REF : POK0044 PSYKOKWAN .... 99 FF / 15,09 €

FIGURINE ELECTRONIQUE
(ENFANT 4 ANS ET +)

REF : POK0080 PIKACHU ..... 99 FF / 15.09 €
REF : POK0081 SALAMECHE ..... 99 FF / 15.09 €
REF : POK0082 MIAOUSS ..... 99 FF / 15.09 €
REF : POK0083 CARAPUCE ..... 99 FF / 15.09 €
REF : POK0085 PSYKOKWAK ..... 99 FF / 15.09 €

LES PELUCHES BEANIES 12 CM :
(ENFANT 3 ANS ET +)

REF : POK00402 PSYKOKWAK ..... 59 FF / 8.99 €
REF : POK00403 TETARTE ..... 59 FF / 8.99 €
REF : POK00404 RONFLEX ..... 59 FF / 8.99 €
REF : POK00407 CARAPUCE ..... 59 FF / 8.99 €
REF : POK00408 BULBIZARRE ..... 59 FF / 8.99 €
REF : POK00410 MIAOUSS ..... 59 FF / 8.99 €

<< CONTACTEZ NOUS POUR LES NOUVELLES PELUCHES >>

LES POKEPACKS FIGURINES 4 CM :
(ENFANT 4 ANS ET +) NEW

REF : POK00510 MEWTWO,TOGEPI,STARI,ALAKAZAM 115 FF / 17.53 €
REF : POK00511 MEW,LEVIATOR,,NIDOKING,ARCANIN . 115 FF / 17.53 €
REF : POK01512 PIKACHU,RONFLEX,LUGIA,MR MIME 115 FF / 17.53 €
REF : POK01513 SLOWKING,ARBOK,MARILL,LEDYBA . . 115 FF /17.53 €
REF: POK01514 BELLOSSSOM,ELECTHOR,HOOHOO,ONIX 115 FF /17.53 €

LES PERSONNAGES ARTICULES 12 CM :
(ENFANT 4 ANS ET +)

REF : POK01354 SACHA - PIKACHU ..... NEW ..... 139 FF / 21.19 €
REF : POK01355 PIERRE - NOSFERAPTI . . . NEW .... 139 FF / 21.19 €
REF : POK01356 ONDINE - HYPOTREMPE . NEW ..... 139 FF / 21.19 €

LES FIGURINES D'ATTAQUE 10 CM :
(ENFANT 4 ANS ET +)

REF : POK01370 GRAVALANCH ... NEW ..... 85 FF / 12.96 €
REF : POK01371 NIDORINO ..... NEW ..... 85 FF / 12.96 €

LUGIA ELECTRONIQUE 22 CM : NEW
(ENFANT 4 ANS ET +)

REF : POK0188 LUGIA ELECTRONIQUE
..... 275 FF / 41.92 €

DIVERS POKEMON :
(ENFANT 4 ANS ET +)

REF : POKT0040 RANGE GAME BOY PELUCHE PIKACHU 99 FF /15,09 €
REF : POKT00500 BROSSE A DENT ELECTRIQUE ..... 69 FF /10,52 €

D I G I M O N

LES FIGURINES PARLANTES 11 CM :
(ENFANT 4 ANS ET +)

REF : DIG00380 PATAMON ..... 99,50 FF / 15,77 €
REF : DIG00381 AGUMON ..... 99,50 FF / 15,77 €
REF : DIG00382 GABUMON ..... 99,50 FF / 15,77 €

LES FIGURINES 4 CM :
(ENFANT 4 ANS ET +)

REF : DIG01342 SET N°8 ... NEW ..... 79 FF / 12,04 €
REF : DIG01343 SET N°9 .... NEW ..... 79 FF / 12,04 €
REF : DIG01344 SET N°10 ... NEW ..... 79 FF / 12,04 €

LES FIGURINES 6 CM :
(ENFANT 4 ANS ET +)

REF : DIG00308 ANGEMON ..... 49,50 FF / 7,55 €
REF : DIG00310 PATAMON ..... 49,50 FF / 7,55 €
REF : DIG00311 AGUMON ..... 49,50 FF / 7,55 €
REF : DIG01316 GOMAMON .... NEW ..... 49,50 FF / 7,55 €
REF : DIG01317 TENTOMON .... NEW ..... 49,50 FF / 7,55 €
REF : DIG01318 ZUDOMON ..... NEW ..... 49,50 FF / 7,55 €
REF : DIG01322 LILLYMON ..... NEW ..... 49,50 FF / 7,55 €
REF : DIG01323 IKKAKUMON .... NEW ..... 49,50 FF / 7,55 €

LES TRANSFORMERS 12 CM :
(ENFANT 4 ANS ET +)

REF : DIG00350 PATAMON - ANGEMON 99,50 FF / 15,77 €
REF : DIG00351 BIRDRAMON - GARUDAMON 99,50 FF / 15,77 €

LES FIGURINES PARLANTES 11 CM :
(ENFANT 4 ANS ET +)

REF : DIG00380 PATAMON ..... 99,50 FF / 15,77 €
REF : DIG00381 AGUMON ..... 99,50 FF / 15,77 €

LES PELUCHES 10 CM :
(ENFANT 4 ANS ET +)

REF : DIG00400 AGUMON ..... 65 FF / 9.91 €
REF : DIG00401 PATAMON ..... 65 FF / 9.91 €
REF : DIG00402 TSUNOMON ..... 65 FF / 9.91 €
REF : DIG00403 BIYOMON ..... 65 FF / 9.91 €
REF : DIG00404 GOMAMON ..... 65 FF / 9.91 €
REF : DIG00406 TOKOMON ..... 65 FF / 9.91 €
REF : DIG00407 KOROMON ..... 65 FF / 9.91 €

LES MINI SKATE DIGIMON :
(ENFANT 8 ANS ET +)

REF : DIG00801 METALGREYMON .... 55FF / 8.38 €
REF : DIG00803 MEGAKABUTERIMON .... 55FF / 8.38 €
REF : DIG00804 ZUDOMON ..... 55FF / 8.38 €
REF : DIG00805 ANGEWOMON ..... 55FF / 8.38 €
REF : DIG00807 MAGNA ANGEMON .... 55FF / 8.38 €

DIVERS DIGIMON :

REF : DIG0020 POSTER MAGNETIQUE .... NEW .... 99 FF / 15,09 €
REF : DIG0021 POCHETTE DE 4 AIMANTS . . NEW . . . 10 FF / 1,52 €

DEMANDEZ VOTRE CATALOGUE GRATUIT

A découper ou photocopier

BON DE COMMANDE

à compléter et à retourner avec votre règlement à
SAPRISTA • 63, avenue des Champs-Elysées • 75008 PARIS

REF.	Désignation	Qté	Prix Unitaire	TOTAL
Participation aux frais d'envois (Colissimo suivi)				+ 35 F

Délai de livraison : 3 jours à reception de la commande **TOTAL :**

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....
Tél. : .....

Je joins mon règlement par : ☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de SAPRISTA SARL
☐ Carte bancaire (sigle CB, Visa, Mastercard)

n° ..... expire le .....

Signature Obligatoire :

Offre valable jusqu'au 02/05/01 (en France Métropolitaine) dans la limite des stocks disponibles. Renseignements au : 01.45.61.40.66. Conformément à la loi du 06/01/78, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification de vos coordonnées qui, sauf opposition écrite de votre part, pourront être cédées à des tiers.

TENUE DE COMBAT ↘↘

PROJECT JUSTICE
RIVAL SCHOOLS 2

Et si vous retourniez à l'école, juste pour le fun ?

Endossez votre plus bel uniforme et rejoignez les classes de **Project Justice**, la suite de **Rival Schools** sur Dreamcast. 28 personnages plein d'humour, dignes des meilleurs mangas s'affrontent dans le plus pur style japonais. Une jouabilité exemplaire et des effets spéciaux hallucinants : vous n'aurez jamais autant aimé le lycée !

Dreamcast.

INTERactive
www.virgininteractive.fr

CAPCOM
www.capcom.com

SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 68 94 95 2,21TTC/min
3615 VirginGames
ENCORE PLUS D INFOS
www.virgininteractive.fr

© 2000 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved. Developed by Capcom Co., Ltd. Project Justice is a trademark of Capcom Co., Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd. • Design [illegible]

ボクスコミク

COMIC BOX

STUDIO TRON
World Media Carrozzeria

fanboy entertainment, inc.

Remerciements/ Special thanks to :
Kia Asamiya, CB Cebulski, Mutsumi Masuda, David Bernstein

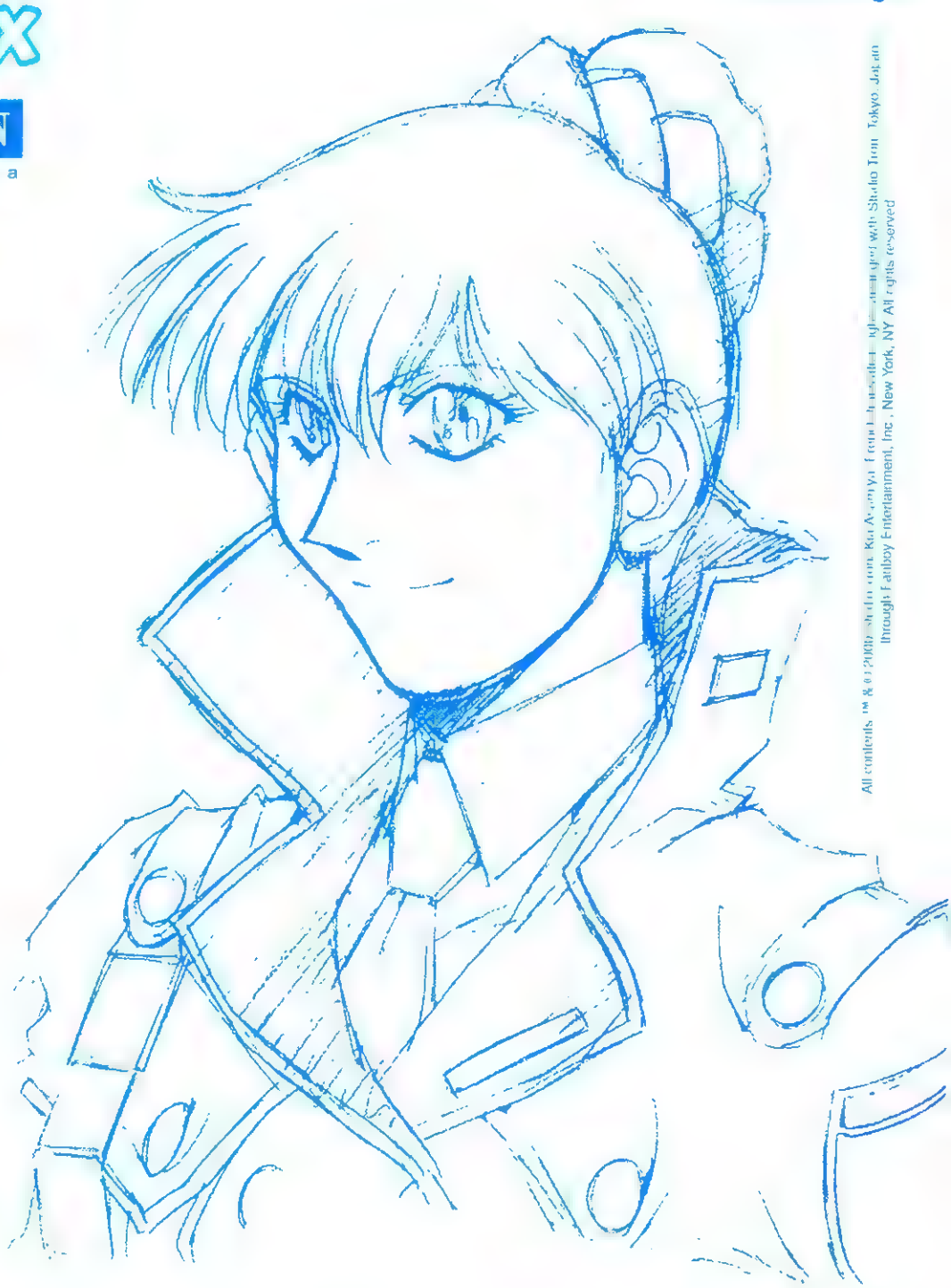
Supplément gratuit à Comic Box HS#5 publié par TSC. Ne peut être vendu séparément

---

Croquis de couverture vol.4
(ci-contre)
"Silent Möbius est devenu un dessin animé en 1998. Je devrais dire "enfin !" ou plutôt "voilà !". Après dix ans de travail, je vais enfin boucler la boucle de Silent Möbius.
La fin est proche."

KIA ASAMIYA

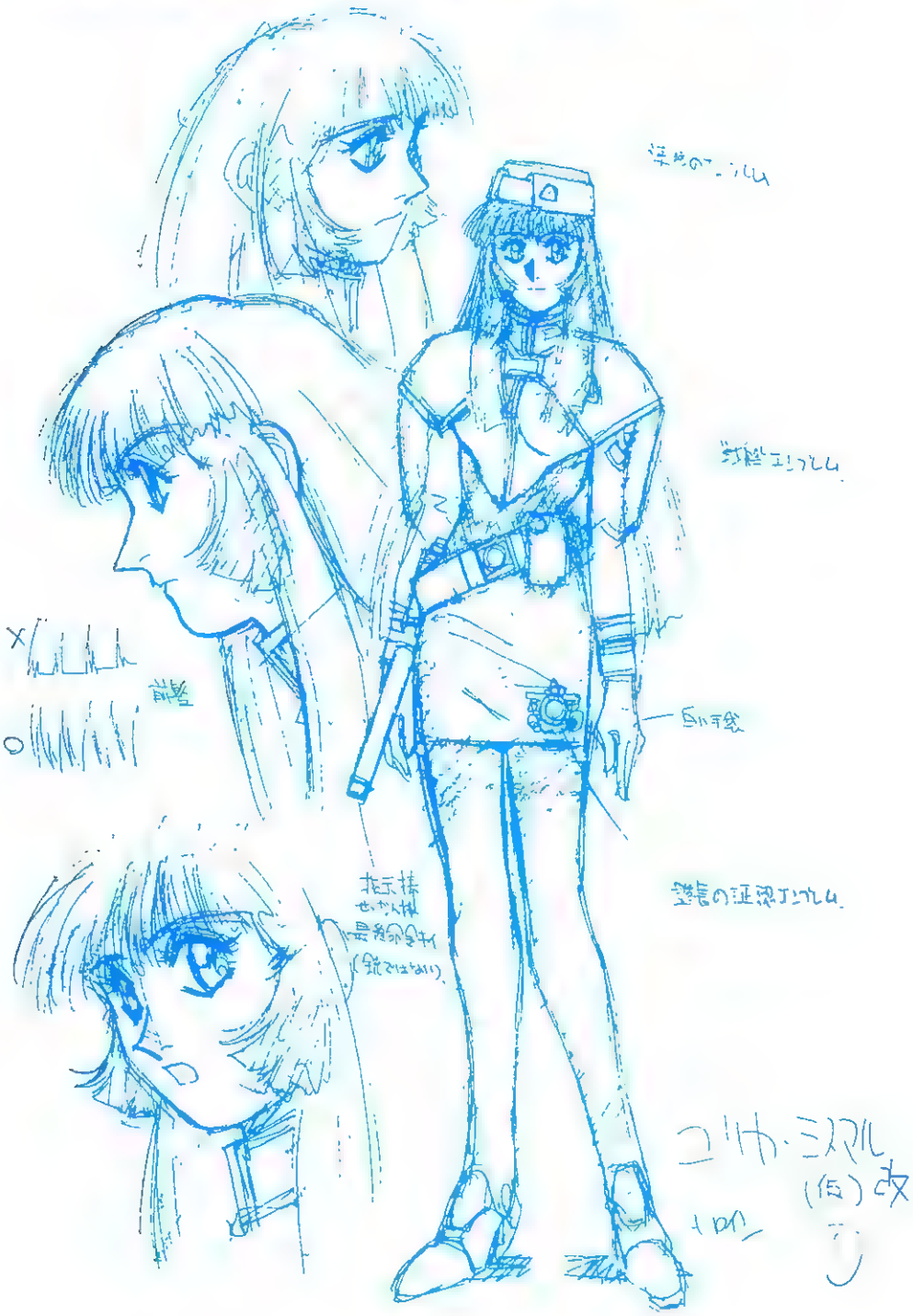
est un auteur fascinant. Capable de changer son style à mesure de son humeur et de ses envies, il offre à ses lecteurs une palette artistique incroyablement large. Fan Boy Entertainment, Studio Tron et Comic Box joignent aujourd'hui leurs efforts pour vous proposer ce carnet de croquis rares ou inédits de Kia Asamyia issus de ses archives personnelles sur les séries Nadesico, Silent Möbius, Steam Detectives, White Diamond et Dark Angel.



All contents ™ & © 2003 Studio Tron, Kia Asamiya, Fanboy Entertainment, Inc. and/or as indicated. All rights reserved. Through Fanboy Entertainment, Inc., New York, NY. All rights reserved

S I L E N T M Ö B I U S

Yurika Misumaru



Idée de Personnage original : Yurika MISUMARU

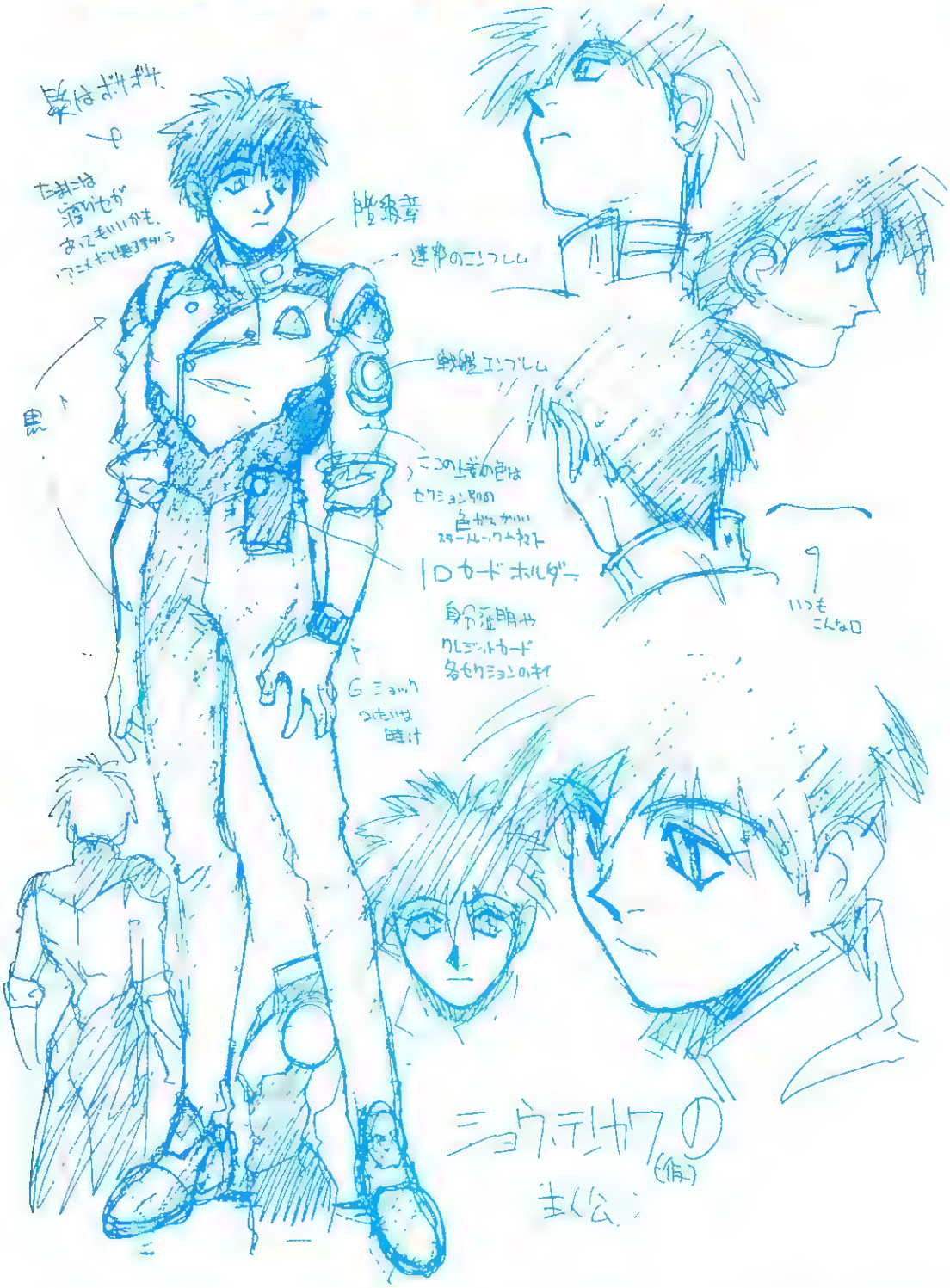
" À vrai dire, c'est une retouche. En disant cela je veux dire que j'ai simplement modifié un petit peu les cheveux. On m'a dit une fois qu'elle est bien trop grande, mais l'idée ne m'a même pas traversé l'esprit à ce moment-là. Maintenant que j'y repense, je suis d'accord. "

Yurika Misumaru 2

Idée de Personnage original : Yurika MISUMARU 2

" Je ne voulais pas utiliser un képi de capitaine pour elle. Au lieu de cela, il m'est venu l'idee d'utiliser des chapeaux comme ceux que portent les guides dans les bus des touristes ou les hôtesses devant les escalators. Ce chapeau a egalement un bord pour une bonne raison (mais je ne la connais pas). "

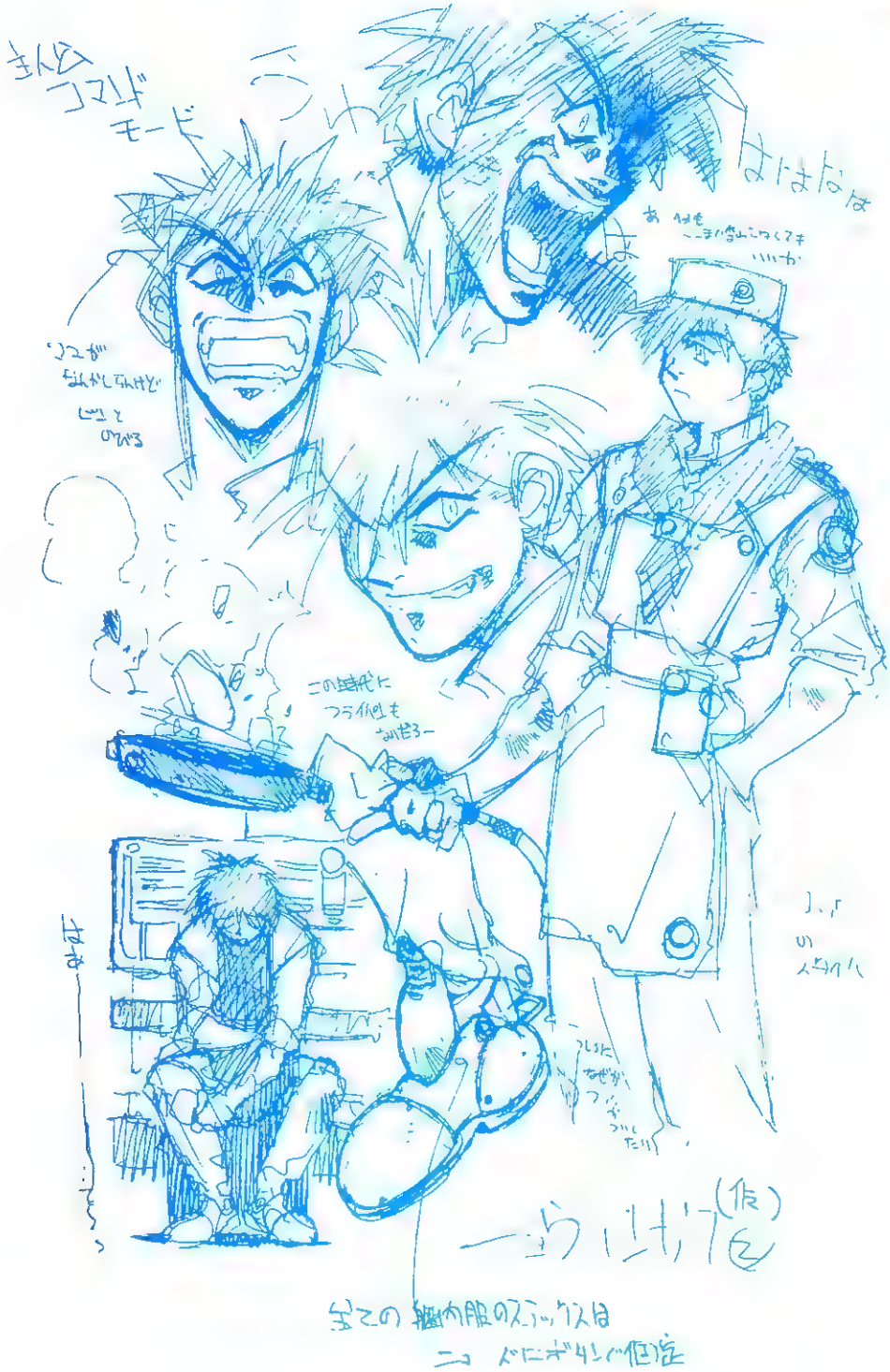
Akito Tenkawa



Idée de Personnage original : Akito TENKAWA 1

'J'ai intentionnellement cree ce personnage un peu terne. Mais ce n'est pas comme s'il était simple d'esprit. J'ai fait ce dessin bien avant de lui donner un nom. Je lui ai fait des yeux tombant à la " Droopy ". En ce qui concerne son costume, je n'arrêtais pas de me dire 'ça à l'air de sortir d'un épisode de STAR TREK !' mais j'ai bien aimé le designer comme cela".

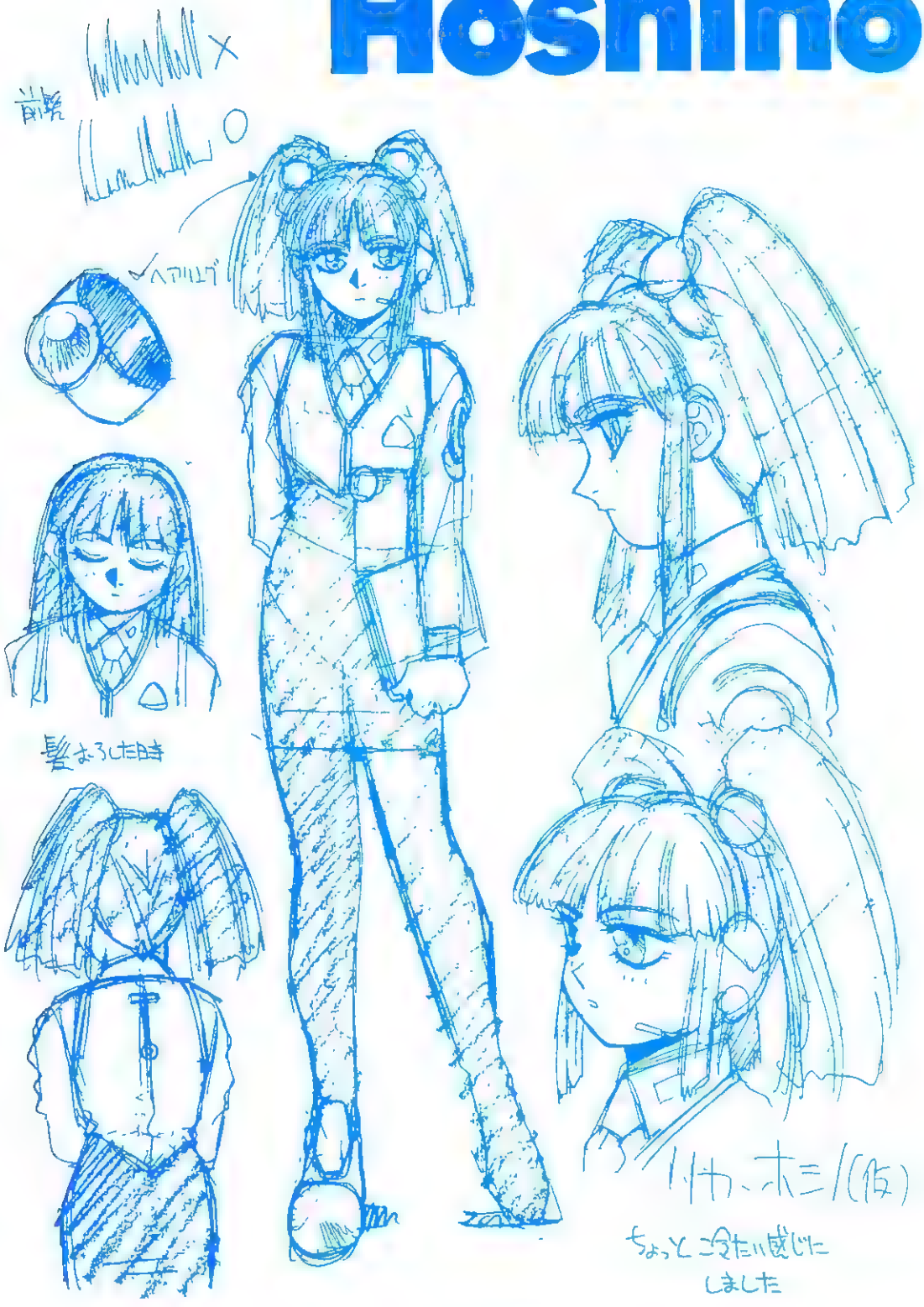
Akito Tenkawa 2



Idée de Personnage original : Akito Tenkawa 2

"Au début, Akito devait être un cuisinier ou un serveur. Un cuisinier comme dans le fameux manga " Houchounonin-Ajihei ". Quoi d'autre... j'ai oublié que ses chaussures avaient des crochets."

Ruri Hoshino



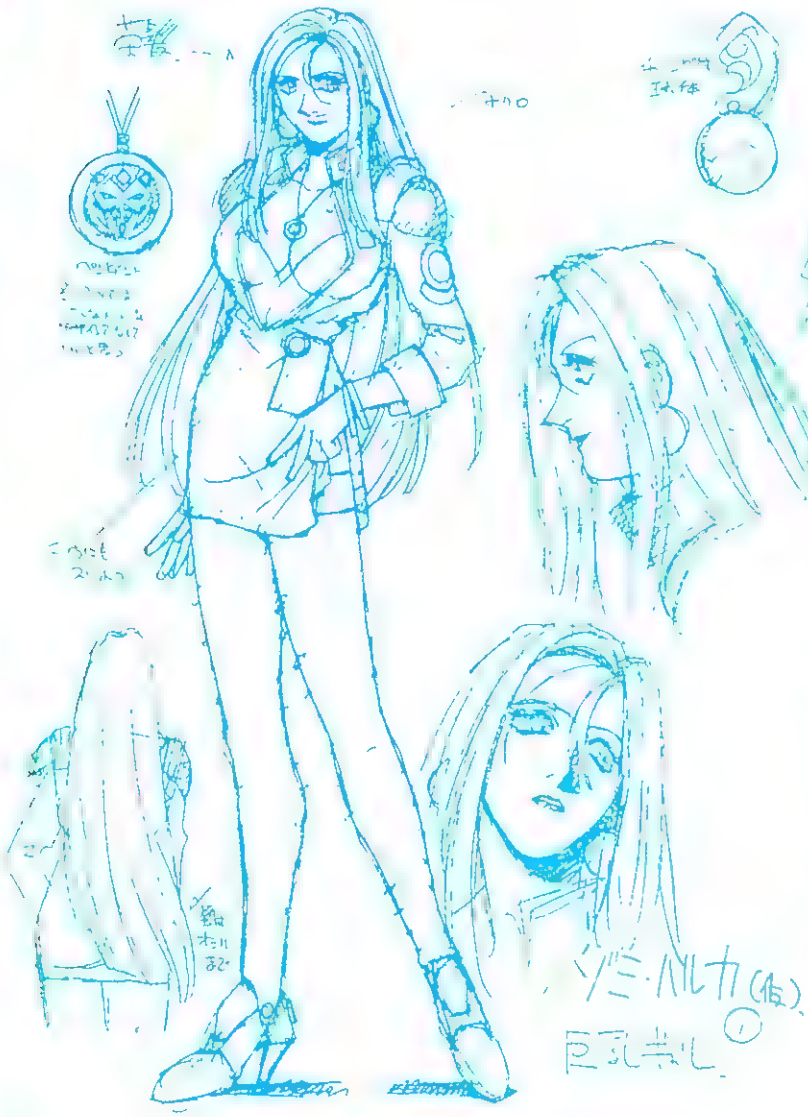
Idée de Personnage original : Ruri Hoshino

" Ce personnage a éte clairement le plus difficile à créer. Malgre tout, c'est le personnage de NADESICO auquel je suis le plus attaché.La marque sur son dos est inspirée par Jean-Paul Gaultier. Sur ce croquis, je lui ai fait des cheveux noirs. Mais la version 'dessin anime' est plus fidèle. J'ai changé la couleur de ses cheveux après avoir fait l'anime. "

Haruka Minato

Idée de Personnage original
Haruka Minato 1

"Elle a une très forte poitrine, des yeux marron, et elle est très grande. Elle est comme la grande sœur du groupe. C'est l'image exacte que je voulais pour elle. Son pendentif n'a aucune signification (non, je rigole). C'est le personnage de NADESICO le plus facile à dessiner."



Idée de Personnage original
Haruka Minato

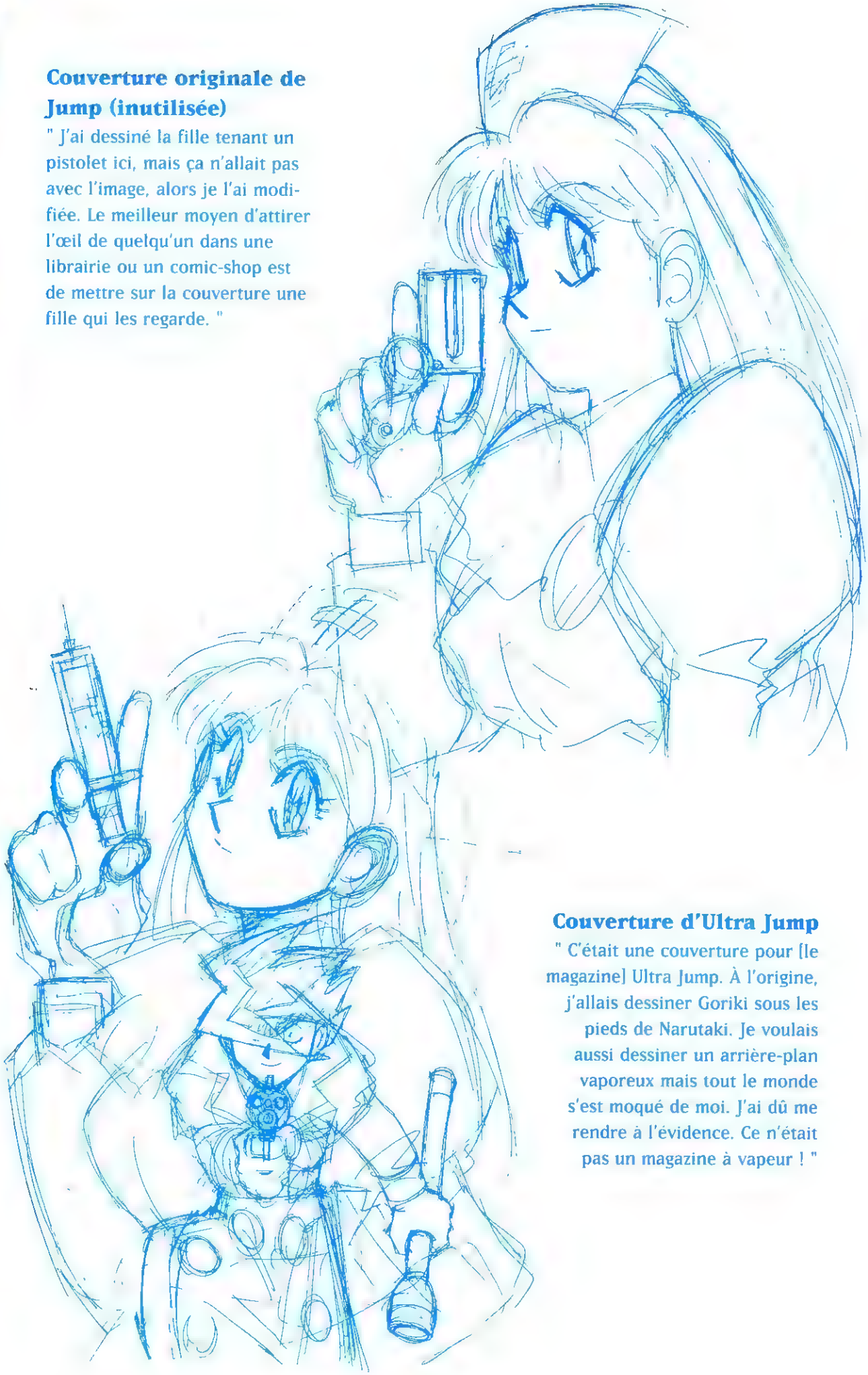
" J'ai fait ce dessin avant d'avoir décidé de son nom. Je me suis inspiré d'un personnage de la TV japonaise, TOYAMA NO KIN-SAN pour la créer. "

Le tout premier croquis de 'Steam Detective'.

" J'ai dessiné celui-ci après avoir terminé ma première réunion à propos de 'Steam Detective'. J'ai dessiné le Chef ici,vieux et chauve. Goriki aussi est très basique. "

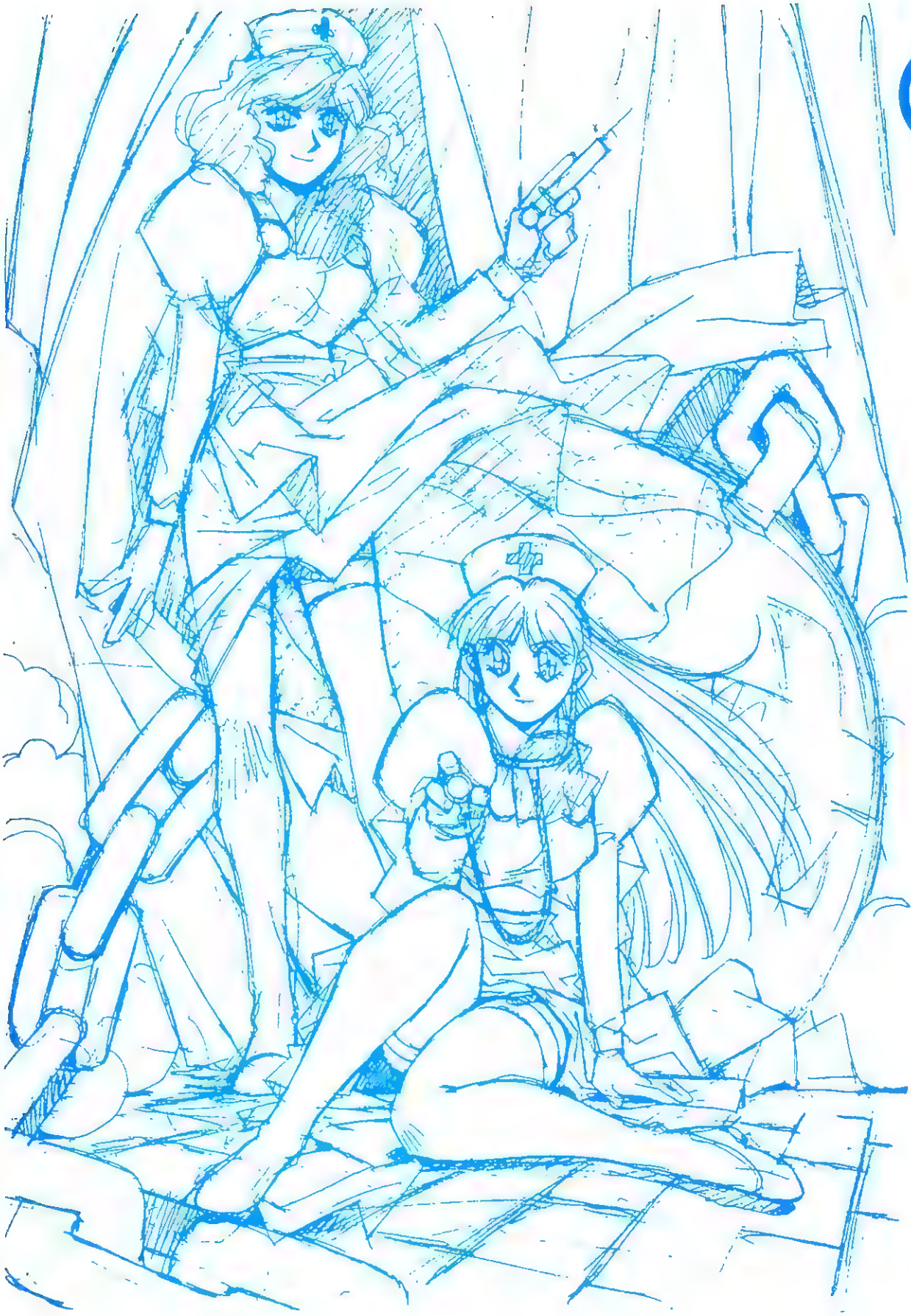
Couverture originale de Jump (inutilisée)

" J'ai dessiné la fille tenant un pistolet ici, mais ça n'allait pas avec l'image, alors je l'ai modifiée. Le meilleur moyen d'attirer l'œil de quelqu'un dans une librairie ou un comic-shop est de mettre sur la couverture une fille qui les regarde. "



Couverture d'Ultra Jump

" C'était une couverture pour [le magazine] Ultra Jump. À l'origine, j'allais dessiner Goriki sous les pieds de Narutaki. Je voulais aussi dessiner un arrière-plan vaporeux mais tout le monde s'est moqué de moi. J'ai dû me rendre à l'évidence. Ce n'était pas un magazine à vapeur ! "



Ultra Jump Pin-Up

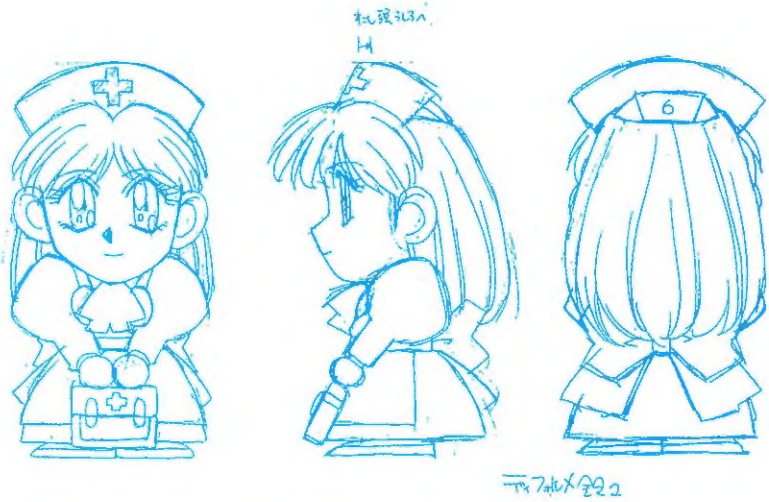
" Ceci est un 'two-shot' de Ling Ling et Lang Lang. Je voulais vraiment dessiner celui-là. Alors, lorsqu'ils m'ont demande de faire une pin up, je savais deja ce que ça allait être. Au debut, les filles tenaient des flingues, mais ça ne collait pas, je leur ai donc donne des outils plus appropriés. "

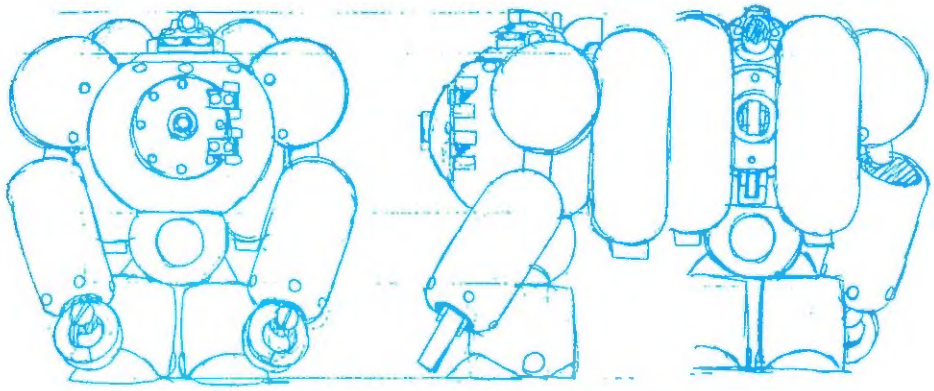
Prix pour Sega :
Narutaki version
'Super-deformed'

"J'ai dessiné ça bien avant de savoir qu'on ferait un dessin animé. Mais ce n'est pas encore programmé à la télé pour la prochaine saison. Pourquoi ?"

Prix pour Sega
Ling Ling version
'Super-deformed'

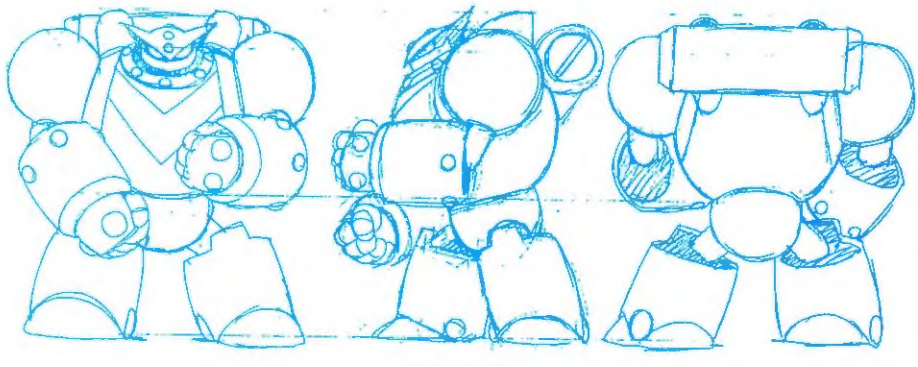
" Je voudrais qu'ils sortent ça rapidement. Je crois avoir compris qu'ils voulaient produire une poupée ".





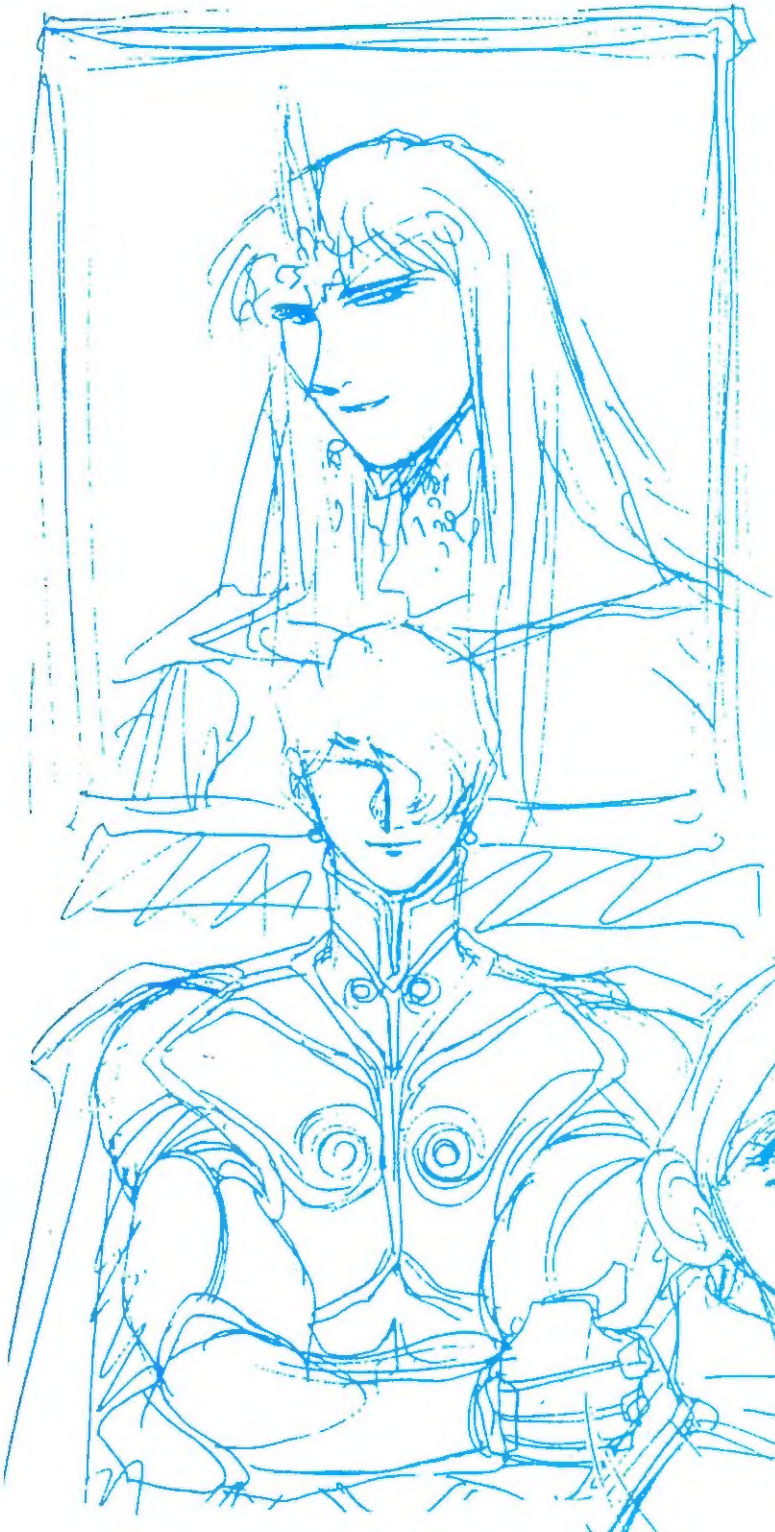
Prix pour Sega :
Goriki

"Même super-déformé, il n'a pas beaucoup changé."



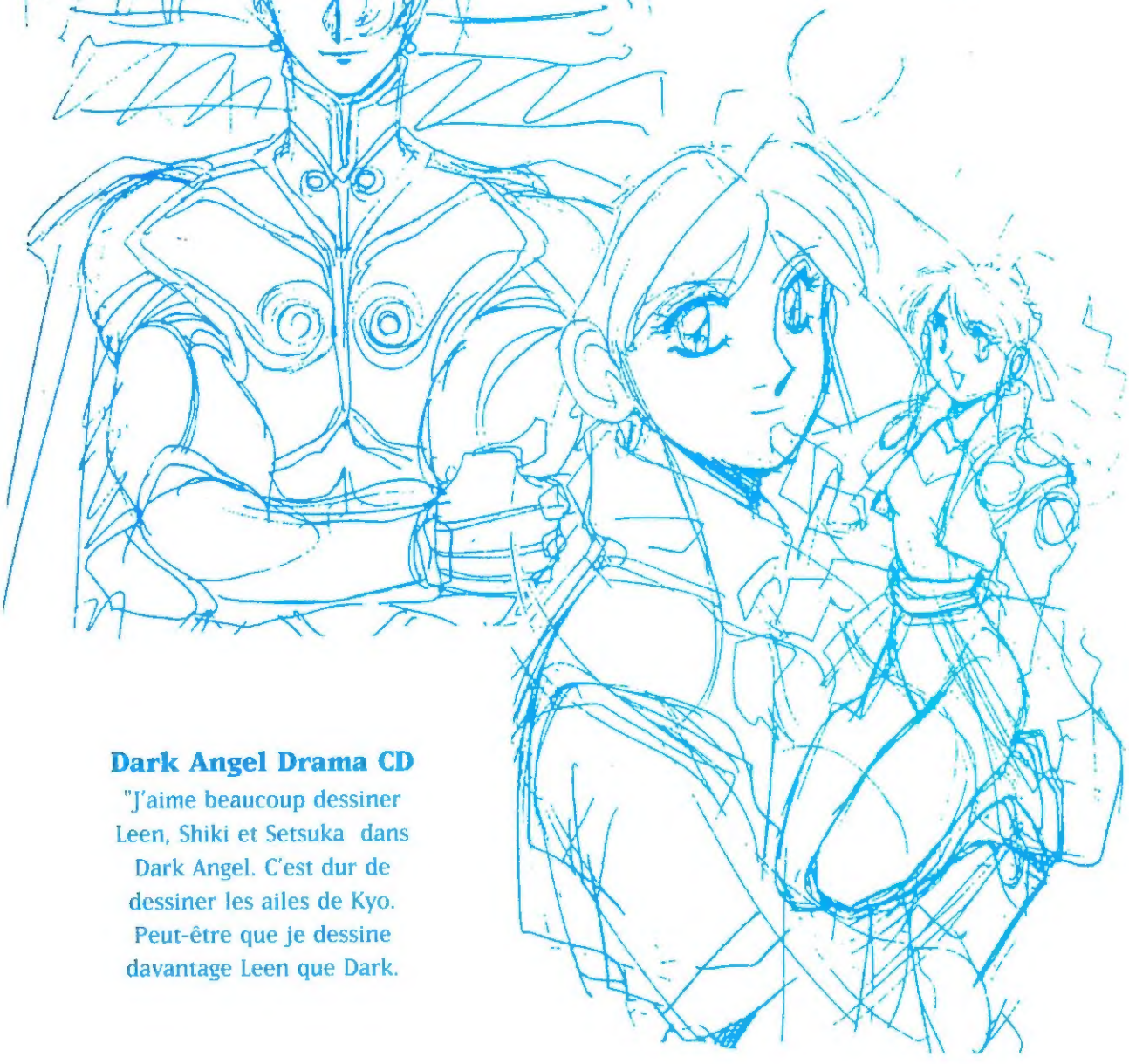
Prix pour Sega :
Shadow Bolt#1

"Il n'y a pas de grande différence ici non plus. J'ai dessiné ça en 1997."



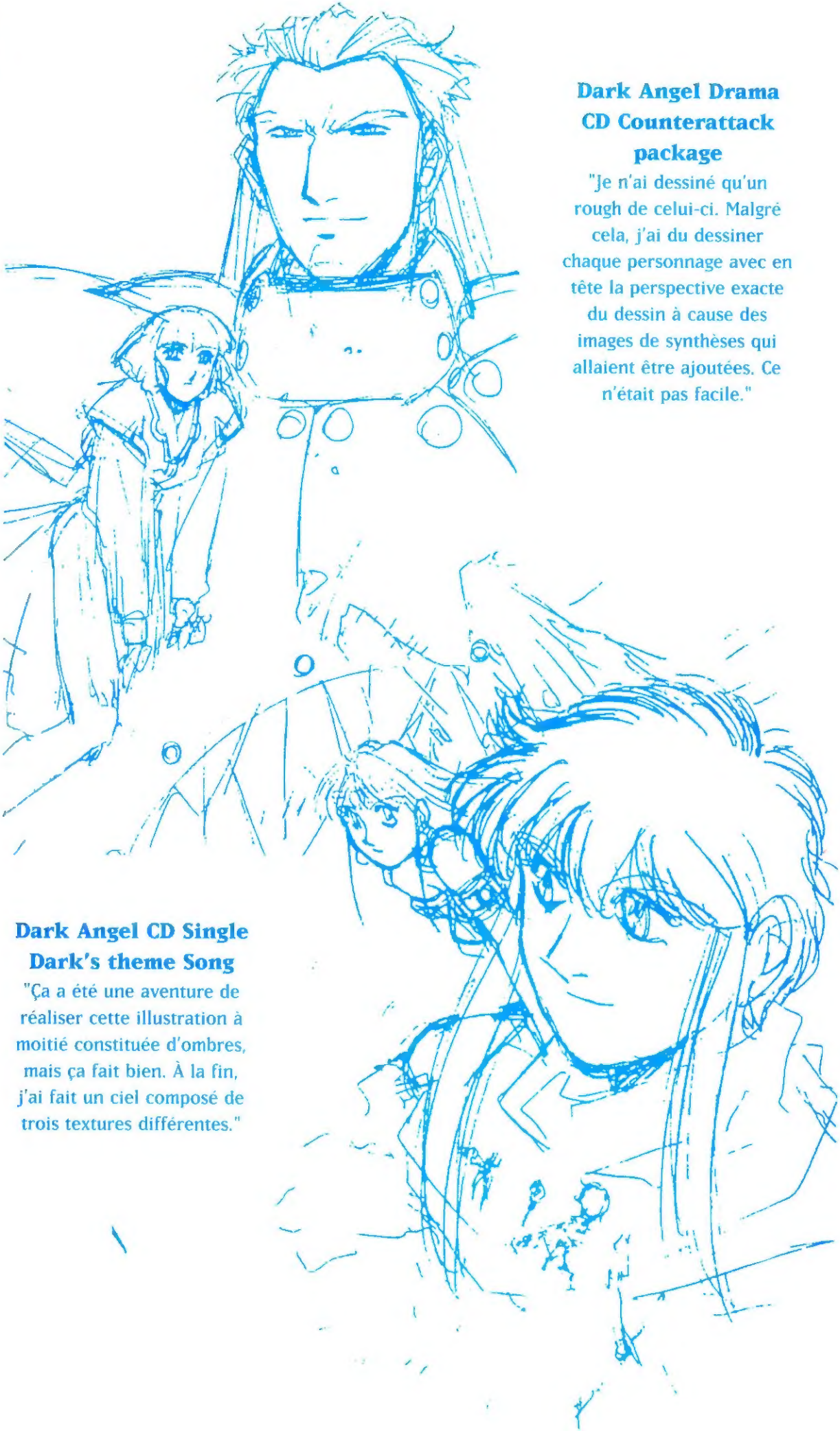
Dark Angel Drama CD Transformation Package

"Mr Kikuchi m'a dit qu'il allait s'arranger pour que l'illustration d'Amato derrière Murdock ressemble à une peinture à l'huile. Mais il fut très déçu lorsqu'il vit le résultat. J'aurais dû le faire au crayon et à l'encre."



Dark Angel Drama CD

"J'aime beaucoup dessiner Leen, Shiki et Setsuka dans Dark Angel. C'est dur de dessiner les ailes de Kyo. Peut-être que je dessine davantage Leen que Dark.



Dark Angel Drama CD Counterattack package

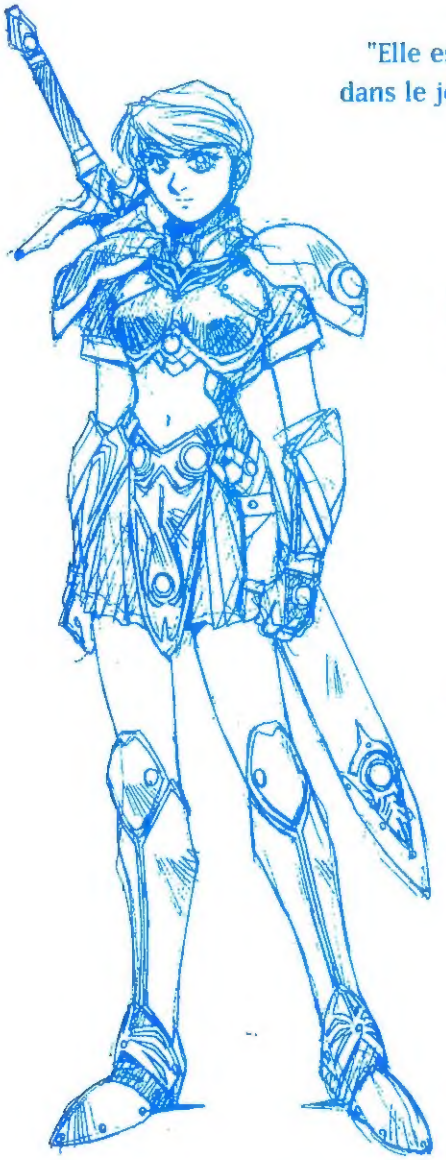
"Je n'ai dessiné qu'un rough de celui-ci. Malgré cela, j'ai du dessiner chaque personnage avec en tête la perspective exacte du dessin à cause des images de synthèses qui allaient être ajoutées. Ce n'était pas facile."

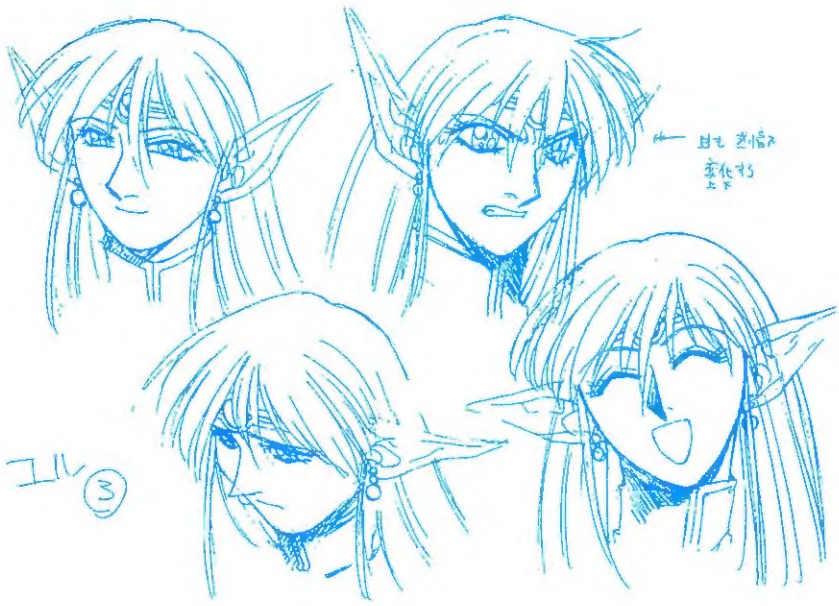
Dark Angel CD Single Dark's theme Song

"Ça a été une aventure de réaliser cette illustration à moitié constituée d'ombres, mais ça fait bien. À la fin, j'ai fait un ciel composé de trois textures différentes."

White Diamond : Shuna 1

"Elle est le garçon manqué de l'histoire. Il y a 20 personnages dans le jeu alors j'ai dû utiliser toutes mes idées sans exception !"





White Diamond : Elle 283

"Non seulement ce croquis ressemble beaucoup à Deedlit, mais la colorisation était proche aussi. Ils auraient dû changer les couleurs pour éviter les ressemblances."